

R68V5929  
(PNF-LQ)

OFFICIAL  
**Advanced  
Dungeons & Dragons®**  
VIDEO GAME



# ヒーロー・オブ・ランス

---

## マニュアル



ファミリーコンピュータ

PC  
PONY CANYON

TSR  
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR  
TSR, Inc.

---

しょう まえ とりあつか かた しょうじょう ちゅう い など  
ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この  
とりあつかいせつめいしょ よ ただ し  
「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使  
ようほう あいよう  
用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してく  
ださい。

---

- 1)ご使用後はA Cアダプタをコンセントから必ず抜  
いておいてください。
- 2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてく  
ださい。
- 3)長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間  
ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 4)精密機器ですので、極端な温度条件での使用や保  
管および強いショックを避けてください。また絶  
対に分解しないでください。
- 5)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さな  
いようにしてください。故障の原因となります。
- 6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふ  
かないでください。



# 目次

ゲームの始め方	P.2
---------	-----

I 背景と歴史	P.3
---------	-----

A ドラゴンランス戦記について	P.4
-----------------	-----

B アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズについて	P.6
---------------------------	-----

II ゲームのはじまり	P.7
-------------	-----

III ゲームの遊びかた	P.8
--------------	-----

A 移動	P.9
------	-----

B 射撃戦闘	P.11
--------	------

C 接近戦闘	P.12
--------	------

D 画面表示	P.14
--------	------

E メニュー選択とサブメニュー画面	P.15
-------------------	------

F ゲームでの勝利	P.22
-----------	------

IV キャラクター	P.24
-----------	------

タニス	P.24
-----	------

キャラモン	P.26
-------	------

レイストリン	P.28
--------	------

スターム・ブライトブレイド	P.30
---------------	------

ゴールドムーン	P.32
---------	------

リヴァーウィンド	P.34
----------	------

タッスルホッフ・ノバーフット	P.36
----------------	------

フリント・ファイアフォージ	P.38
---------------	------

V モンスター	P.40
---------	------

VI 遺物 アイテム類	P.45
-------------	------

# ゲームの始め方

1. ファミリーコンピュータ本体の電源を切った状態で、ゲームカートリッジを入れます。

2. 本体の電源を入れます。

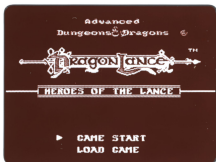
3. タイトル画面があらわれます。

このまま、すぐにスタートキーをおせばゲームに入ります。そのまま放っておけば大きなドラゴンが描かれた美しい画面があらわれ、たたびタイトル画面へともどります。スタートキーを押さないかぎり、これは繰り返しておこなわれます。

4. スタートキーを押すと以下の画面があらわれます。

初めてゲームをプレイされる方は、“GAME START”を、すでに何度かプレイしたことがあり、その時、ゲームをセーブしておやめになり、続きからプレイされたい方は、“LOAD GAME”を十字キーで選択し、Aボタンで決定してください。

5. “GAME START”を選択するとこのゲームに登場するキャラクタ



一達<sup>たち</sup>が紹介<sup>しょうかい</sup>される画面<sup>がめん</sup>が登場<sup>とうじょう</sup>します。A ボタンを押<sup>お</sup>すことにより、次々<sup>つぎつぎ</sup>と8 人のキャラクターの絵<sup>え</sup>があらわれ、最後にザク・ツァロス<sup>は</sup>に入る画面<sup>がめん</sup>が登場<sup>とうじょう</sup>し、いよいよゲームスタートになります。

“LOAD GAME”を選択<sup>せんたく</sup>すると以下の画面<sup>がめん</sup>があらわれます。3 人分のデータ<sup>にんぶん</sup>をセーブ<sup>せんかい</sup>することができます。前回<sup>じふん</sup>、自分がセーブしたデータ<sup>じゆう</sup>を十字キー<sup>じゆう</sup>で選択<sup>せんたく</sup>し、A ボタンで決定<sup>けつてい</sup>してください。尚<sup>なお</sup>、データがセーブ<sup>せんかい</sup>されていない場合<sup>ばあい</sup>、“ゲームガ セーブサレテイマセン。”というメッセージ<sup>で</sup>が出ます。データがセーブ<sup>せんかい</sup>されているかい<sup>ない</sup>かは、“OLD” (セーブされている)、“NEW” (セーブされていない) でわかります。

## I 背景<sup>はいけい</sup>と歴史<sup>れきし</sup>

神々<sup>かみかみ</sup>の怒<sup>いか</sup>りがクリンの世界<sup>せかい</sup>を打ち<sup>う</sup>、大變動<sup>だいへんどう</sup>が起<sup>お</sup>こってから300年<sup>ねん</sup>余<sup>あま</sup>りが経過<sup>けい</sup>した頃<sup>ころ</sup>。〈暗黒<sup>あんこく</sup>の女王<sup>じゆう</sup>〉タキシス<sup>あ</sup>は、いまは自ら<sup>みづか</sup>通<sup>とお</sup>れないものの、〈門<sup>もん</sup>〉をとおして邪悪<sup>じあく</sup>なドラゴン<sup>ドラゴン</sup>を目覚め<sup>めざ</sup>させ、ドラコニアン<sup>ドラコニアン</sup>を創造<sup>そうぞう</sup>して、その魔<sup>ま</sup>の手<sup>て</sup>をクリンの地<sup>ち</sup>に伸<sup>の</sup>そうとしています。ひとたびクリン<sup>クリン</sup>を掌中<sup>しょうちゆう</sup>におさめれば、彼女<sup>かのじょ</sup>は自由<sup>じゆう</sup>にこの世界<sup>せかい</sup>と往<sup>い</sup>き来<sup>き</sup>ができるでしょう。あなたの操<sup>あやつ</sup>る「ランスの仲間<sup>なか</sup>たち」(彼<sup>かれ</sup>らはまだ使命<sup>しめい</sup>を達成<sup>たっせい</sup>していないので「ランスのヒーロー」ではありません)だけが、この〈暗黒<sup>あんこく</sup>の女王<sup>じゆう</sup>〉の野望<sup>やぼう</sup>を打ち砕<sup>くだ</sup>ことができます。もし、彼<sup>かれ</sup>らが失敗<sup>しっぱい</sup>すれば、〈暗黒<sup>あんこく</sup>の女王<sup>じゆう</sup>〉は〈奈落<sup>ならく</sup>〉から思<sup>おも</sup>いどおりこの地<sup>ち</sup>に入り込<sup>はい</sup>み、暗黒<sup>あんこく</sup>がクリンじゆうを

おお かの じょ し じょう じゃあく  
覆い、彼女とドラコニアンたちによる史上もっとも邪悪な  
だいいていこく じゆりつ  
大帝國が樹立されることになるのです。

タキシスのおそるべき力に対抗できるかどうかは、古  
かみがみ しん こう だいへん  
の神々への信仰がよみがえることにかかっています。〈大變  
どう いらい じゅうみん かみがみ しん こう しん うしな  
動〉以来、クリンの住民は神々への信仰心を失ってしま  
たい こう せいりよく けつしめ  
いました。タキシスへの対抗勢力を結集することよりも、あ  
なたはまず、ザク・ツァロスの廢虚からミシャカルの円盤  
と もど いにしえ かみがみ しん こう ひと びと と もど  
を取り戻し、古の神々への信仰を人々に取り戻さないと  
いけません。その知識を使うことで、くまことの癒し〉がク  
ち しき つか いや  
リンにもたらされ、その結果、人々が古の神々を信じる  
けつ か ひと びと いにしえ かみがみ しん  
ことによって、神々による信者への介在が起こるでしょう。  
かみがみ しん じゃ かいざい お  
さらに重要なのは、それで人々が〈暗黒の女王〉タキシス  
じゅうよう ひと びと あんこく じょおう  
と直接対決することができ、善と悪、中立の均衡がもたら  
ちよくせつたいけつ ぜん あく ちゅうりつ きん こう  
されるということです。

この聖なる遺物こそが、クリンにとって唯一の望みです。  
せい い ぶつ のぞ  
あなたは「ランスの仲間たち」が、それを取り戻す旅を助  
なか ま と もど たび たす  
けなくてはなりません。しかし、ミシャカルの円盤は廢虚  
えん ばん はい きょ  
にただ落ちていたわけではありません。古代からの巨大な  
お こ だい きょだい  
ブラック・ドラゴン、キサンスが、アガー（どぶドワーフ）  
ど れい  
を奴隷にしてこきつかっているドラコニアンにかしずかれて  
きょうだい てき ま かま  
て、強大な敵として待ち構えているのです。

## A. ドラゴンランス戦記について

クリンの世界は、もっとドラゴンを登場させてほしいと  
せ かい どうじょう  
いうゲームプレイヤーの要求から生まれました。このゲー  
よう きゅう う  
ム世界での基本となるプロットはTSR社のデザイン・スタ  
せ かい き ほん しや

ッフによって<sup>つく</sup>作られ、アーティストがこれに<sup>び じゅつめん いめい</sup>美術面で命を吹き込み、そして「ドラゴンランス<sup>せん き</sup>戦記」—おそるべきドラゴンと冒険の旅にみちた<sup>ふく ぎつ か れい</sup>複雑で華麗なゲーム宇宙—が誕生したのです。最初から、冒険の舞台となる世界とその歴史は設定されており、ゲーマーにはそこはクリンとして知られています。ただ、これまでクリンでの冒険に熱中できたのは、「ドラゴンランス<sup>せん き</sup>戦記」の小説(富士見書房刊)の読者と、「アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ(AD&D<sup>®</sup>)<sup>かぶ しん わ はつばい</sup>(株)新和発売」のゲームプレイヤーに限られていました。しかし、この『ヒーロー・オブ・ランス』でそうした<sup>じょうきよう</sup>状況も変わります。

『ヒーロー・オブ・ランス』では、あなたは「ランスの仲間たち」の探求の旅を指揮し、<sup>あん こく じょう</sup>〈暗黒の女王〉タキシスの支配からクリンを守る戦いをはじめます。あなたはたちまち事件のただなかに投げ込まれ、キャラクターとして邪悪な勢力と生きるか死ぬかの戦いを行わなければならないでしょう。ザク・ツァロスの<sup>はい きょ</sup>魔虚ふかくにあるキサンスの巢窟から、はたしてミシャカルの<sup>えん ばん も かえ</sup>円盤を持ち帰ることができるでしょうか？ 巢窟に到達するには、ドラコニアン<sup>せう くつ とう たつ</sup>の群れを接近戦で打ち倒し、その強力な魔術に打ち勝ち、かつて美を誇った都市の瓦礫のなかに潜む巨大な蜘蛛やアンデッドなど、多くの怪物に勝たなければならないのです。

AD&D<sup>®</sup>に慣れたプレイヤーに一言注意しておきますが、これはテーブルトークのRPGスタイルではなく、アクションゲーム・スタイルになっています。“命中判定”や“ダメージ”、“セービング・スロー”などは、すべてコンピュー



タが<sup>しゅり</sup>処理していますので、あなたは<sup>がめん</sup>画面でのアクションに<sup>しゅうちゅう</sup>集中してください。数値に<sup>すう ち ちゅう い はら ひつよう</sup>注意を払う必要はなく、見えるもの一<sup>けん</sup>剣をかまえて<sup>とっしん</sup>突進してくるドラコニアンに<sup>ちゅう い</sup>注意すればよいのです。あるいは、“ディテクト”の呪文が<sup>じゅもん</sup>効いているうちに、罠<sup>わな</sup>を見ついたり、片隅に<sup>かたすみ</sup>ポーションの壺<sup>びん</sup>があると知ることが重要なのです。

## B. アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズについて

ロールプレイング・ゲーム(RPG)を以前にしたことがないという<sup>ひと</sup>人もおられるでしょう。このコンピュータ・ゲームはRPGではありませんが、基本には、おそらく一番<sup>き ほん いちばん ひろ あそ</sup>広く遊ばれているRPGのシステム「アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ」(TSR社、日本発売元<sup>しや にっぽん はつばい もとかぶしん わ</sup>株式会社新和)が使われています。

RPGでは、小説や劇の<sup>しやうせつ げき</sup>読者／観客のように受身の立場と異なり、プレイヤーがキャラクターになってストーリーを<sup>あやつ</sup>操ります。ゲームでの事件の<sup>じ けん でん かい けつてい</sup>展開を決定する積極的な役割を<sup>せつきよくてき やくわり</sup>担い、そうすることで(生き残った)キャラクターは<sup>い の こ</sup>学び、<sup>な</sup>経験をつんで、より困難な課題に<sup>けいけん こんなん か だい ちようせん</sup>挑戦していくことができます。プレイヤーはまた、ゲームで対立する敵だけではなく、<sup>とうじゅう ほか</sup>登場する他のキャラクターと関係していくこともできます。ゲームはオープンエンドであり、ひとつのシナリオが<sup>お</sup>終わると、また別のシナリオにかかることができ、さらに<sup>べつ</sup>別のシナリオへと……無限に<sup>む げん つづ</sup>続けられます。

RPGには<ゲームマスター>(あるいは<ダンジョンマスター>)という<sup>そんざい</sup>存在が必要です。現実のプレイヤーとは異なるキャラクターとしてプレイヤーの<sup>こうどう</sup>行動を判定し、事件を<sup>じ けん</sup>

提示してゲームを進めていく役を行います。〈ゲームマスター〉はキャラクターのまわりの状況を説明し、すべてのモンスターや罠を設置し、戦闘での結果を解決し、獲得できる宝や起こったことすべてを述べなければなりません。一見大変そうですが、キャラクターとなってゲームをするのと同じくらい（あるいは、もっと）楽しいことで、多くの〈ゲームマスター〉がRPGを行っています。

『ヒーロー・オブ・ランス』は、プレイヤーがこうしたRPGでサイコロをふったり、表やチャートを参考にしたりする部分をコンピュータにまかせて、アクションに集中できるようにしてあります。しかし、たとえば『AD&D®』で遊ぶときのように、キャラクター同士が関係できるように工夫はしてあります。

## Ⅱ ゲームのはじまり

ザク・ツァロスの遺跡への旅の途中でさまざまなドラコニアンと出会ったものの、「ランスの仲間たち」はついに偉大なミシャカル寺院を見つけだし、女神の像の前に立ちます。〈青水晶の杖〉を持つゴールドムーンが進みでると、像が命を持ち、語りだします。

「……クリンはいまや最大の試練に直面しようとしています……そなたは人々にまことの神々の真理と力を返さねばなりません。宇宙の均衡を回復するときです。

力を得るために、そなたは神々の真理を必要とするでしょう……この神殿の下に〈ミシャカルの円盤〉が眠ってい

ます。白金の円盤で、これを取り戻せば、そなたはわたくしの力を頼むことができます。

道は平坦ではありません。円盤はいま強力なドラゴンの巢にあります……それゆえ、わたくしはこの杖に祝福を与えます。迷うことなく大胆に杖をかけなさい。そうすれば、そなたはうち克つでしょう……」

さあ、「ランスの仲間たち」がザク・ツァロスの廃虚の探索に出かけようとしています。あなたがこれから会うのはドラコニアン以上におそろべきものかもしれません。用意を怠りなく。そして、幸運を！ クリンの運命があなたの手にかかっているのですから。

### Ⅲ ゲームの遊びかた

このゲームはモンスターや宝にみちた危険であやしい世界、クリンでの冒険を楽しんでもらうようデザインされています。プレイヤーは移動・戦闘をはじめ、魔法をかけたり、ポーション（飲み薬）を集めたりなど、さまざまなことができます。

こうしたことを楽しんでもらうために、プレイをコントロールする方法はできるだけ簡単になるようこころがけました。プレイ中にセレクトキーを押すだけで、移動・戦闘の標準画面がメニュー画面（メインメニュー、MAIN MENU）に切り替わり、そこで選択をしている間はポーズ（休止）となり、その後メニュー画面で再びセレクトキーを押すと、標準画面に戻れるというわけです。メニュー画面にはゲー

ム中、いつでも入れます。

2つのモードは以下のように使いわけます。

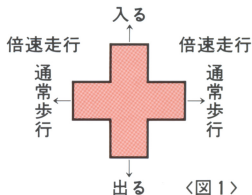
①. 十字キー操作は、移動、接近戦闘(剣、杖など)、射撃戦闘(弓、槍)に使用します。接近戦闘は、キャラクターとモンスターが画面の4分の1以内に近づいたときに可能となります。

②. メニュー画面での選択は、キャラクターの選択、呪文の選択、ものを取る行為、などです。ここで十字キーを使って選び、特定の行為をします(サブ・メニューに入るものもあります)。メニュー画面にはセレクトキーを押すことでいつでも入れ、標準画面に戻るには再びセレクトキーを押します。コマンドを決定する場合には、Aボタンを押します。また、キャンセルしたい場合には、Bボタンを押します。

## A. 移動

標準画面での移動は、図1のように十字キーで操作します。左右だけでなく、プレイヤーから向こうに／こちらにの移動(入口の出入りのように)もこれで行います。十字キーを押すことで、キャラクター

はこれらの移動を行います。たとえば、十字キーの右を押せば、キャラクターが通常速度で右に歩き、十字キーの左上を押せば、そのキャラクターは向きをかえて、2倍速度で左に走りだします(十字キーの左だけを2秒以



上<sup>じょう</sup>押<sup>お</sup>し続<sup>つづ</sup>けても、同<sup>おな</sup>じよう<sup>はし</sup>に走<sup>はし</sup>りだします。)

入<sup>いり</sup>口<sup>ぐち</sup>の出<sup>で</sup>入<sup>い</sup>り(十<sup>じゅう</sup>字<sup>じ</sup>キ<sup>ー</sup>の<sup>う</sup>上<sup>うへ</sup>あ<sup>る</sup>い<sup>は</sup>下<sup>した</sup>を<sup>びよう</sup> 2<sup>い</sup> 秒<sup>じよう</sup>以<sup>お</sup>上<sup>お</sup>押<sup>お</sup>す)  
は、特<sup>とく</sup>定<sup>てい</sup>の<sup>ば</sup>場<sup>しょ</sup>所<sup>おこな</sup>でしか行<sup>べつ</sup>え<sup>ま</sup>せ<sup>せん</sup>。別<sup>べつ</sup>の<sup>つう</sup>通<sup>ろ</sup>路<sup>いり</sup>へ<sup>ぐち</sup>の<sup>あか</sup>入<sup>いり</sup>口<sup>ぐち</sup>が  
あ<sup>る</sup>と<sup>き</sup>は、画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>左<sup>ひだり</sup>下<sup>した</sup>の<sup>すす</sup>コン<sup>ほう</sup>パ<sup>こう</sup>ス<sup>あか</sup>で進<sup>すす</sup>め<sup>る</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>が明<sup>あか</sup>る<sup>く</sup>な<sup>り</sup>ま<sup>す</sup>。こ<sup>こ</sup>で<sup>こ</sup>別<sup>べつ</sup>の<sup>つう</sup>通<sup>ろ</sup>路<sup>いり</sup>へ<sup>ぐち</sup>出<sup>で</sup>入<sup>い</sup>り<sup>で</sup>き<sup>ま</sup>す。画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>上<sup>うへ</sup>の<sup>うご</sup>キ<sup>ャ</sup>ラ<sup>ク</sup>タ<sup>ー</sup>は、左<sup>さ</sup>右<sup>ゆう</sup>の<sup>うご</sup>動<sup>どう</sup>き<sup>で</sup>しか<sup>ひやう</sup>表<sup>ひょう</sup>示<sup>じ</sup>さ<sup>れ</sup>ま<sup>せ</sup>ん。

通<sup>つう</sup>路<sup>ろ</sup>を出<sup>で</sup>入<sup>い</sup>り<sup>す</sup>と<sup>き</sup>に<sup>は</sup>、コン<sup>い</sup>パ<sup>ち</sup>ス<sup>うご</sup>の<sup>うご</sup>位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>が<sup>うご</sup>動<sup>どう</sup>く<sup>こ</sup>と  
が<sup>あ</sup>る<sup>の</sup>に、プ<sup>き</sup>レ<sup>い</sup>ヤ<sup>ー</sup>は<sup>き</sup>気<sup>が</sup>が<sup>め</sup>つ<sup>く</sup>で<sup>し</sup>よ<sup>う</sup>。こ<sup>こ</sup>の<sup>が</sup>画<sup>めん</sup>面<sup>めん</sup>コン<sup>うご</sup>パ<sup>さ</sup>ス<sup>は</sup>通<sup>つう</sup>常<sup>じょう</sup>の<sup>うご</sup>コン<sup>さ</sup>パ<sup>ス</sup>の<sup>うご</sup>よ<sup>う</sup>に<sup>ぜつ</sup>対<sup>たい</sup>方<sup>ほう</sup>位<sup>い</sup>を<sup>しめ</sup>示<sup>め</sup>し<sup>ま</sup>す。つ  
ま<sup>り</sup>、キ<sup>き</sup>ャ<sup>ら</sup>ク<sup>た</sup>ー<sup>が</sup>左<sup>さ</sup>右<sup>ゆう</sup>に<sup>うご</sup>動<sup>どう</sup>い<sup>て</sup>い<sup>て</sup>も、そ<sup>れ</sup>は<sup>とう</sup>東<sup>ざい</sup>西<sup>ほう</sup>方<sup>ほう</sup>  
向<sup>こう</sup>、南<sup>なん</sup>北<sup>ほく</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>の<sup>ば</sup>2<sup>あい</sup>つ<sup>の</sup>場<sup>あ</sup>合<sup>い</sup>が<sup>あ</sup>る<sup>わ</sup>け<sup>で</sup>、コン<sup>さ</sup>パ<sup>ス</sup>に<sup>よ</sup>っ<sup>て</sup>  
て<sup>こ</sup>れ<sup>が</sup>わ<sup>か</sup>る<sup>わ</sup>け<sup>で</sup>す。た<sup>と</sup>え<sup>ば</sup>、キ<sup>き</sup>ャ<sup>ら</sup>ク<sup>た</sup>ー<sup>が</sup>東<sup>とう</sup>西<sup>ざい</sup>  
に<sup>は</sup>走<sup>はし</sup>る<sup>つう</sup>通<sup>ろ</sup>路<sup>い</sup>を<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>動<sup>どう</sup>し<sup>て</sup>い<sup>る</sup>場<sup>ば</sup>合<sup>あ</sup>い、コン<sup>き</sup>パ<sup>さ</sup>ス<sup>の</sup>北<sup>きた</sup>は<sup>う</sup>上<sup>え</sup>を<sup>む</sup>向<sup>む</sup>  
い<sup>て</sup>い<sup>る</sup>は<sup>ず</sup>で<sup>す</sup>。し<sup>か</sup>し、キ<sup>き</sup>ャ<sup>ら</sup>ク<sup>た</sup>ー<sup>が</sup>北<sup>きた</sup>へ<sup>む</sup>向<sup>む</sup>か<sup>う</sup>通<sup>つう</sup>路<sup>ろ</sup>  
に<sup>い</sup>っ<sup>て</sup>、画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>上<sup>うへ</sup>で<sup>みぎ</sup>右<sup>みぎ</sup>に<sup>ふん</sup>向<sup>しょう</sup>か<sup>う</sup>と、コン<sup>せつ</sup>パ<sup>めい</sup>ス<sup>の</sup>位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>が<sup>わ</sup>か<sup>わ</sup>  
り、北<sup>きた</sup>は<sup>みぎ</sup>右<sup>みぎ</sup>に<sup>く</sup>る<sup>こ</sup>と<sup>に</sup>な<sup>り</sup>ま<sup>す</sup>。文<sup>ぶん</sup>章<sup>しょう</sup>で<sup>せつ</sup>説<sup>めい</sup>明<sup>めい</sup>す<sup>と</sup>わ<sup>か</sup>り  
に<sup>く</sup>い<sup>か</sup>も<sup>し</sup>れ<sup>ま</sup>せ<sup>ん</sup>が、実<sup>じつ</sup>際<sup>さい</sup>に<sup>ぷ</sup>レ<sup>い</sup>イ<sup>し</sup>て<sup>み</sup>る<sup>と</sup>す<sup>ぐ</sup>  
に<sup>わ</sup>か<sup>り</sup>ま<sup>す</sup>。

A ボタンまたはB ボタンを押<sup>お</sup>すと、次<sup>つぎ</sup>の<sup>よう</sup>に<sup>な</sup>り<sup>ま</sup>す。

A ボタン：2 倍<sup>ばい</sup>速<sup>そく</sup>度<sup>ど</sup>で<sup>い</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>中<sup>ちゆう</sup> (走<sup>そう</sup>行<sup>こう</sup>中<sup>ちゆう</sup>) にA ボタンを押<sup>お</sup>  
すと、キ<sup>き</sup>ャ<sup>ら</sup>ク<sup>た</sup>ー<sup>は</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>し<sup>て</sup>い<sup>る</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>に<sup>ジャンプ</sup>し<sup>ま</sup>す。  
こ<sup>れ</sup>は、障<sup>しょう</sup>害<sup>がい</sup>を<sup>と</sup>飛<sup>と</sup>び<sup>こ</sup>越<sup>こ</sup>え<sup>る</sup>こ<sup>と</sup>に<sup>つか</sup>い<sup>ま</sup>す。

B ボタン：画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>内<sup>ない</sup>に<sup>てき</sup>敵<sup>てき</sup>が<sup>い</sup>る<sup>と</sup>き<sup>に</sup>B ボタンを押<sup>お</sup>すと、  
キ<sup>き</sup>ャ<sup>ら</sup>ク<sup>た</sup>ー<sup>は</sup>次<sup>つぎ</sup>の<sup>せん</sup>戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>状<sup>じやう</sup>態<sup>たい</sup>の<sup>はい</sup>ど<sup>ち</sup>ら<sup>か</sup>に<sup>い</sup>り<sup>ま</sup>す。キ<sup>き</sup>ャ<sup>ら</sup>ク<sup>た</sup>ー<sup>が</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>上<sup>うへ</sup>の<sup>4</sup>分<sup>ぶん</sup>の<sup>1</sup>以<sup>い</sup>上<sup>じよう</sup>モ<sup>ん</sup>ス<sup>た</sup>ー<sup>は</sup>と<sup>は</sup>離<sup>は</sup>れ<sup>て</sup>い<sup>る</sup>  
と<sup>き</sup>に<sup>は</sup>、射<sup>しゃ</sup>撃<sup>げき</sup>戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>モ<sup>ー</sup>ド<sup>はい</sup>に<sup>い</sup>り<sup>ま</sup>す。距<sup>きょ</sup>離<sup>り</sup>が<sup>4</sup>分<sup>ぶん</sup>の<sup>1</sup>以<sup>い</sup>



内<sup>ない</sup>のときは、接近戦<sup>せつしんせんとう</sup>闘モードに入<sup>はい</sup>ります。4分<sup>ぶん</sup>の1以<sup>い</sup>内の距離<sup>きょり</sup>のときは、コンパス<sup>しした</sup>の下に“COMBAT”の表示<sup>ひょうじ</sup>が出るので、それと分<sup>わ</sup>かります。

## B. 射撃戦<sup>しゃげきせんとう</sup>闘

このモードでは2つの戦<sup>せん</sup>法<sup>ぽう</sup>がとれます。“かわし”と“射撃戦<sup>しゃげきせんとう</sup>闘”（弓<sup>ゆみ</sup>や魔法<sup>まほう</sup>のように距離<sup>きょり</sup>をおいての戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>）です。これはキャラクターが停止中<sup>ていしちゅう</sup>にAボタンまたはBボタンを押<sup>お</sup>すことで始<sup>はじ</sup>まります（押し続<sup>つづ</sup>けないといけません）。

Bボタンを押<sup>お</sup>し続<sup>つづ</sup>けながら、狙<sup>ねら</sup>う方向<sup>ほうこう</sup>の十字<sup>じゅうじ</sup>キーを押<sup>お</sup>すと（図2、3参照）、

キャラクターはそれ<sup>そ</sup>にみあ<sup>あ</sup>った行<sup>こう</sup>動<sup>どう</sup>をとります。キャラクターの武器<sup>ぶき</sup>は十字<sup>じゅうじ</sup>キーを押<sup>お</sup>した

ときに自動<sup>じどう</sup>的に選<sup>えら</sup>ばれます。ただし、飛<sup>と</sup>び道具<sup>どうぐ</sup>は前<sup>まえ</sup>もつてメニュー画面<sup>めいんうかいめん</sup>で“使<sup>つか</sup>う”コマン<sup>こま</sup>ドを選<sup>えら</sup>んでおいてく

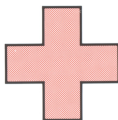
ださい（魔法<sup>まほう</sup>もそれぞれのメニューで選<sup>えら</sup>んでおいてくだ<sup>くだ</sup>さい）。キャラクターが向<sup>む</sup>いている方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>によって飛<sup>と</sup>び道具<sup>どうぐ</sup>の方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>も決<sup>き</sup>まります。狙<sup>ねら</sup>った方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>の十字<sup>じゅうじ</sup>キーの方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>を押<sup>お</sup>し続<sup>つづ</sup>けると、飛<sup>と</sup>び道具<sup>どうぐ</sup>は弾<sup>たま</sup>がなくなるか、敵<sup>てき</sup>が接<sup>せつ</sup>近<sup>きん</sup>戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>範<sup>はん</sup>囲<sup>い</sup>に來

〈図2〉

Bボタン

●  
キャラクターが右方<sup>みぎ</sup>向<sup>むき</sup>を向<sup>む</sup>いている場合

+



上<sup>う</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>への攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>

中央<sup>ちゅう</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>への攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>

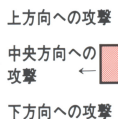
下<sup>した</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>への攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>

〈図3〉

Bボタン

●  
キャラクターが左方<sup>ひだり</sup>向<sup>むき</sup>を向<sup>む</sup>いている場合

+



上<sup>う</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>への攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>

中央<sup>ちゅう</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>への攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>

下<sup>した</sup>方<sup>ほう</sup>向<sup>こう</sup>への攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>

るまで、撃ち続けます（Bボタンだけを2秒以上押すと、中央方向に弾を飛ばします）。

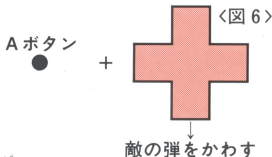
狙いを中央につけると、弾は肩の高さで地面と平行に飛びます。敵を攻撃するにはいちばん普通のやりかたです。上、下、に狙いをつけると、弾は中央よりもすこし上、下に飛びます。

“かわし”は敵の弾をかわす行為で、接近戦闘にも同じ戦法があります。Aボタンと十字キーの下を押すとキャラクターはしゃがんで敵の弾をかわします（図6参照）。

キャラクターと敵が画面上の4分の1以内の距離になると、射撃戦闘はキャンセルされて、接近戦闘になります。と同時に、キャラクターの武器は自動的に接近戦闘用の武器にかわります。

## C. 接近戦闘

モンスターのような敵とキャラクターが画面上の4分の1の距離以内にいると、コンピュータは自動的に接近戦闘モードに入ります。このモードに入ったことは、コンパスの下に“COMBAT”の表示が出るのでわかります。キャラクターは接近戦闘を行うさいも、Bボタンを押し続けます。接近戦闘モードからぬけるには、戦闘者のいずれかが死ぬか、お互いが画面の4分の1以上離れるか、Bボタンから手を放して移動しなければなりません。



せつ きん せん とう ず  
接近戦闘では図

4、5にあるように、狙いを十字キーの方向で定めます。そうすれば、

キャラクターは自動的に接近戦闘用の武器を使います

(Bボタンだけを押すと、中央方向に攻撃します)。接近戦はお互いの動きを考えて、十字

キーの方向をこまめに押し替え、狙いをつけなおしたりすることが重要です。

“突く”というのは剣での用語ですが、これは代表しているという意味で、斧や杖などの場合もそれぞれに適した攻撃をとりますから安心してください。

“かわし”は敵の攻撃をかわす行為で、射撃戦闘と同じように使えます。

もし必要なら、戦闘中にメニュー・モードに入ってから、ゲームを中断することができます。ここで魔法など必要な手段をこうじてから、戦闘を再開できます。また、危ないと思ったら、キャラクターを交替することも、このメイン・メニューで行います。

<図4>

Bボタン

●  
キャラクターが右方向を向いている場合

+



上方向を突く

中央方向を突く

下方向を突く

<図5>

Bボタン

●  
キャラクターが左方向を向いている場合

+



上方向を突く

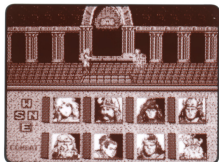
中央方向を突く

下方向を突く

## D. 画面表示

画面表示には2つのモードがあります。

### ●1. 標準画面



画面の中心には実際にキャラクターたちの探っている場所が映しだされ、右下にはキャラクターのアイコンが2列に表示されます。左下はコンパスで、方向と出入口がわかります。各キャラクターのアイコンの左には、ヒット・ポイントが棒グラフで示されます。標準画面でセレクトキーを押すと、メニュー画面に切り替わります。

### ●2. メニュー画面(メインメニュー、MAIN MENU)



画面の中心には選択肢が並ぶスクロール(巻物)が現れます。選択肢の“ヒーローノ センタク”は明るくなっていますが、十字キーでこれを移動させて、望んだところでAボタンを押すことで、さまざまな行為を選びます。選んだ行為によっては、サブ・メニュー画面に入ることもあるでしょう。その選択ができないときは“選択できません”という主旨のメッセージが現れます。

メニュー画面はゲームで休憩がとりたいときなどのポーズ(休止)にも使えます。ぬけるときの、再びセレクトキー

を押せば、標準画面に戻ります。

1、2以外にアニメーション画面もときおりありますが、標準画面に戻りたいときはAボタンを押せば戻れます。

## E. メニュー選択とサブ・メニュー画面

### ●1. ヒーローノ センタク(ヒーローの選択)ーステイタス画面

“ヒーローノ センタク”を選ぶと、メニュー画面はサブ・メニュー画面に移り、上に標準画面のキャラクターの能力値が示されます。

下の画面は同じですが、この右下の画面に現れるヒーローの並びかたはゲームと関係しているので注意してください。左上に位置するキャラクターが一行の最重要キャラクターと考えられ、標準画面にも現れます。その右隣のキャラクターが2番目に位置していると考えられ、以下同様にして右下のキャラクターが最後と考えます。魔法は4番目のキャラクター(上の列)までのうち、魔法を使える者にしかかけられません。下の列の4人には魔法はかけられないのです。しかし、一方で標準画面のキャラクターが戦闘でダメージを受けたさい、同時に上の列の4人までがいくぶんダメージを受けたりします。

メニュー画面で“ヒーローノ センタク”を選ぶと、このキャラクターの列が変更できます。まず赤い枠(点滅)が標準画面のキャラクター(上の列の左)のところに現れます。十字キーを使って、移動させたいと思うキャラクターのところへこの枠を持っていきます。望むキャラクタ



一のところへきたら、A ボタンを押してください。つぎに、ふたたび赤い棒（点滅）が現れます。こんどはこの棒を、選んだキャラクターを移動させる場所に持っていき、またA ボタンを押します。そうすれば、2 人のキャラクターは位置を交替します。2 人以上位置を交替させたいときには、この手順をくりかえしてください。

特例として、ゴールドムーンが標準画面のキャラクターで、ヒット・ポイントが低くなると、リヴァーウィンドが彼女を守るために、自動的に位置を替わって標準画面に出現します。ゴールドムーンのヒット・ポイントがある程度以上に回復すると、彼女を標準画面のキャラクターにすることが可能となります。

## ●2. マハウツカイノ マハウ(魔法使いの魔法)―魔法使い／マギウスの杖

以下の呪文リストがサブ・メニューとして示されます。このうち、かつこの中の数字は、その呪文を使うと、レイストリンの使うマギウスの杖から何チャージ分を消費するかを表しています。マギウスの杖はおおよそ100チャージ分の呪文をかけられます。スクロール（巻物）やポーション（飲み薬）の使用はチャージを必要としません。ワンド（遺物の項参照）の場合は何チャージ使えるかが決まっています。

### <呪文リスト>

チャーム（魅了）：使うたびに1チャージ消費（1）

スリープ（催眠）：1チャージ消費（1）

マジック・ミサイル（魔法の矢）：使うたびに1チャージ消費（1）

ウェブ（蜘蛛<sup>くも</sup>の巣<sup>す</sup>）：敵<sup>てき</sup>をしばらくのあいだ蜘蛛<sup>くも</sup>の巣<sup>す</sup>に捕<sup>とら</sup>えてもがらせる（2）

ディテクト・マジック（魔法<sup>まほう</sup>感知<sup>かんち</sup>）：マジック・アイテムの場所<sup>ばしょ</sup>がわかる（1）

ディテクト・インヴィジブル（透明<sup>とうめい</sup>感知<sup>かんち</sup>）：透明<sup>とうめい</sup>の者<sup>もの</sup>がいるとわかる（2）

ファイナル・ストライク（最後<sup>さいご</sup>の爆発<sup>ばくはつ</sup>）：杖<sup>つえ</sup>は折れるが、そのさいに爆発<sup>ばくはつ</sup>して、強烈<sup>きやうれつ</sup>なダメージ<sup>あた</sup>を与える。誤<sup>あや</sup>って選<sup>えら</sup>んだときには、キャンセルできる（残<sup>のこ</sup>っている全<sup>ぜん</sup>チャージ）

バーニング・ハンズ（炎<sup>はの</sup>の手<sup>て</sup>）：使<sup>つか</sup>うたびに1チャージ消<sup>しょう</sup>費<sup>ひ</sup>（1）

### ●3. ソウリョノ マハウ（僧侶<sup>そうりょ</sup>の魔法<sup>まほう</sup>）—僧侶<sup>そうりょ</sup>／青水晶<sup>あおすいしゅう</sup>の杖<sup>つえ</sup>

これを選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>するとサブ・メニューが示<sup>しめ</sup>されますが、杖<sup>つえ</sup>を使<sup>つか</sup>うキャラクターによつて、2種類<sup>しゆるい</sup>のサブ・メニューがあります。しかし、ゴールドムーンが死<sup>しか</sup>ぬか意<sup>い</sup>識<sup>しき</sup>を失<sup>うしな</sup>っていないかぎり、杖<sup>つえ</sup>を使<sup>つか</sup>えるのは彼女<sup>かのじょ</sup>だけです。ゴールドムーンが死<sup>しか</sup>ぬか意<sup>い</sup>識<sup>しき</sup>を失<sup>うしな</sup>っているときだけ、リヴァーウィンド、キャラモン、スタームが杖<sup>つえ</sup>を使<sup>つか</sup>えます。

呪文<sup>じゅもん</sup>リストのうち、かっこの中<sup>なか</sup>の数字<sup>すうじ</sup>は、その呪文<sup>じゅもん</sup>を使<sup>つか</sup>うと、僧侶<sup>そうりょ</sup>の杖<sup>つえ</sup>から何<sup>なん</sup>チャージ分<sup>ぶん</sup>を消費<sup>しょうひ</sup>するかを表<sup>あらわ</sup>しています。この杖<sup>つえ</sup>は200チャージ分<sup>ぶん</sup>の呪文<sup>じゅもん</sup>をかけられます。しかし、エネ<sup>つ</sup>ルギーを使<sup>つか</sup>うモンス<sup>こうげき</sup>ターに攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>されたときには、エネ<sup>き</sup>ルギーを吸<sup>きゅうしゅう</sup>収<sup>しゅう</sup>してチャージが増<sup>ふ</sup>えることがあります。

#### a. ゴールドムーンが使う場合<sup>つかうばあい</sup>

キュア・ライト・ウーンズ（軽傷<sup>けいしょう</sup>治癒<sup>ちゆ</sup>）：キャラクターの

かる きず いや  
軽い傷を癒す (1)

プロテクション・フロム・イービル (悪からの加護) : 邪  
悪な敵から守る (1)

ファインド・トラップス (罠の探知) : 罠の場所を教える  
(2)

ホールド・パーソン (金縛り) : モンスターをその場に止  
める (2)

スピリチュアル・ハンマー (心霊の槌) : 実体のないウォ  
ーハンマーのように働く (2)

プレイヤー (祈り) : 上の呪文の効果を若干強める (3)

キュア・クリティカル・ウーンズ (重傷治癒) : 軽傷治癒  
よりも強力なもの (5)

レイズ・デッド (死体蘇生) : 死体が損傷していなければ、  
死んだキャラクターを蘇らせる (5)

デフレクト・ドラゴン・プレス (竜の息からの防護) : ド  
ラゴンと会ったときに有効 (10)

#### b. リヴァーウィンド、キャラモン、スタームが使う場合

キュア・ライト・ウーンズ (軽傷治癒) : キャラクターの  
軽い傷を癒す (1)

ファインド・トラップス (罠の探知) : 罠の場所を教える  
(2)

キュア・クリティカル・ウーンズ (重傷治癒) : 軽傷治癒  
よりも強力なもの (5)

デフレクト・ドラゴン・プレス (竜の息からの防護) : ド  
ラゴンと会ったときに有効 (10)

#### ● 4. ツカウ(使う)

これを選<sup>えら</sup>ぶと、まず、どのキャラクターが使<sup>つか</sup>うのかきいてきますので（点滅<sup>てんめつ</sup>する）、十字<sup>じゅうじ</sup>キーを動か<sup>うご</sup>して選択<sup>せんたく</sup>し、Aボタンを押<sup>お</sup>して決定<sup>けつてい</sup>してください。次に、標準<sup>ひょうじゆん</sup>画面<sup>がめん</sup>のキャラクター<sup>もちもの</sup>の持物<sup>しめ</sup>（アイテム）が示<sup>さし</sup>されます（最初<sup>さいしよ</sup>からある装備<sup>そうび</sup>、武器<sup>ぶき</sup>や鎧<sup>よろい</sup>は除<sup>ぞ</sup>く）。これにはゲーム中<sup>ちゆう</sup>に得<sup>え</sup>たポーション、スクロール、リングなどが該<sup>がい</sup>当<sup>とう</sup>します。武器<sup>ぶき</sup>が2つ以上<sup>いじやう</sup>ある場合<sup>ばあい</sup>も、それらが表示<sup>ひやうじ</sup>されます。ここで、使<sup>つか</sup>いたいものを十字<sup>じゅうじ</sup>キーを使<sup>つか</sup>って選択<sup>せんたく</sup>し、Aボタンで決定<sup>けつてい</sup>してください。なお、余<sup>よ</sup>分<sup>ぶん</sup>な武器<sup>ぶき</sup>はキャラクターには使<sup>つか</sup>えませんが、ゲーム終了<sup>しゆうりやう</sup>時の経験<sup>けいけん</sup>点<sup>てん</sup>に加算<sup>かさん</sup>されます。キャラクターの運<sup>じゆうりやう</sup>べる重量<sup>じゆうりやう</sup>に、矢<sup>や</sup>や弾<sup>たま</sup>の数<sup>かず</sup>は関係<sup>かんけい</sup>します。

## ●5.トル(取る)

これを選<sup>えら</sup>ぶと、まず、どのキャラクターが取<sup>と</sup>るのかきいてきますので（点滅<sup>てんめつ</sup>する）、十字<sup>じゅうじ</sup>キーを動か<sup>うご</sup>して選択<sup>せんたく</sup>し、Aボタンを押<sup>お</sup>して決定<sup>けつてい</sup>してください。次に、その場<sup>ば</sup>にあるものが、マジック・アイテムや透<sup>とう</sup>明<sup>めい</sup>なアイテムまで含<sup>ふく</sup>めて、すべてリス<sup>り</sup>ストされ、その中<sup>な</sup>から特定<sup>とくてい</sup>したものを取<sup>と</sup>ることができます。1人<sup>ひとり</sup>のキャラクターが持<sup>も</sup>ち運<sup>はこ</sup>べるアイテム数<sup>すう</sup>には限<sup>かぎ</sup>りがあるので、別<sup>べつ</sup>のキャラクターを“取<sup>と</sup>る”の<sup>し</sup>に指定<sup>し</sup>したり、選<sup>えら</sup>んだキャラクターにま<sup>ま</sup>ず別<sup>べつ</sup>のアイテムを捨<sup>す</sup>てさせてから取<sup>と</sup>る、といったやりかたが必<sup>ひつ</sup>要<sup>よう</sup>なときもあります。捨<sup>す</sup>てたアイテムは、この場所<sup>ばしょ</sup>で“取<sup>と</sup>る”を選<sup>えら</sup>ぶと、また現<sup>あらわ</sup>れます。

リス<sup>り</sup>ストに杖<sup>つえ</sup>が表示<sup>ひやうじ</sup>されているときは（レイストリンやゴ<sup>ご</sup>ールドムーンが死<sup>し</sup>んだとき）、杖<sup>つえ</sup>を“取<sup>と</sup>る”の<sup>し</sup>に制限<sup>せいげん</sup>があります。

マギウスの杖<sup>つえ</sup>：レイストリン<sup>い がい</sup>以外にはアラインメントのちがいから、誰もこの杖<sup>つえ</sup>には触れられません。取ろうとすれば、ダメージをこうむります。

青水晶<sup>あおすいしゅう</sup>の杖<sup>つえ</sup>：ゴールドムーン、リヴァーウィンド、キャラモン、スターム<sup>い がい</sup>以外は、この杖<sup>つえ</sup>を使おうとすればダメージを負<sup>お</sup>います。また、ゴールドムーン<sup>い しき ふ めい</sup>が死ぬ意識不明<sup>い しき ふ めい</sup>になっていない限り<sup>かぎ</sup>は、他の3人<sup>ほか にん</sup>はこの杖<sup>つえ</sup>を使うことはできません。

## ●6.ワタス<sup>わた</sup>(渡す)

これを選<sup>えら</sup>ぶと、まず、どのキャラクターが渡<sup>わた</sup>すのかきいてきますので(点滅<sup>てん めつ</sup>する)、十字キー<sup>じゅうじ</sup>を動か<sup>うご</sup>して選択<sup>せんたく</sup>し、Aボタンを押<sup>お</sup>して決定<sup>けつてい</sup>してください。

次に、サブ・メニュー画面<sup>が めん</sup>に出たこれらのアイテムのうちから、他のキャラクターに渡<sup>わた</sup>すものを選<sup>えら</sup>んでAボタンを押<sup>お</sup>します。その後、赤い棒<sup>あか わく</sup>(点滅<sup>てん めつ</sup>)が表示<sup>ひょうじ</sup>されますから、それを与<sup>あた</sup>えたいキャラクターの上<sup>うへ</sup>に持<sup>も</sup>っていったから、Aボタンを押<sup>お</sup>します。キャラクターの持<sup>も</sup>てるアイテムに制限<sup>せいげん</sup>はありますから、受<sup>う</sup>けるほう<sup>こ</sup>が制限<sup>せいげん</sup>を超<sup>こ</sup>えていれば、この行為<sup>こうい</sup>はできません。そうした場合は、画面<sup>が めん</sup>はもとのメニュー<sup>もど</sup>に戻<sup>もど</sup>ります。

## ●7.ステル<sup>す</sup>(捨てる)

これを選<sup>えら</sup>ぶと、まず、どのキャラクターが捨<sup>す</sup>てるのかきいてきますので(点滅<sup>てん めつ</sup>する)、十字キー<sup>じゅうじ</sup>を動か<sup>うご</sup>して選択<sup>せんたく</sup>し、Aボタンを押<sup>お</sup>して決定<sup>けつてい</sup>してください。次に、どのアイテム<sup>す</sup>を捨<sup>す</sup>てるのかきいてきますので、同様<sup>どうよう</sup>に行<sup>おこな</sup>ってください。他の行為<sup>ほか こうい</sup>のときと同じで、これには個人<sup>こじん</sup>の使<sup>つか</sup>う武器<sup>ぶき</sup>や杖<sup>つえ</sup>



(レイストリンやゴールドムーンのもの) は含まれていません。

## ●8. スコア

これを選ぶと、まずゲーム中に殺されたモンスターの数が表示され、次に、A ボタンを押すと、それまでの経験点が示されます。数字はそれまでに生き残っているキャラクターの経験点の合計です。殺されたモンスターの数というのは、その時点までの殺されたモンスター・タイプの合計です。

## ●9. セーブ

これを選ぶと、ゲームをその時点で中断して、後日そこから再開することができます。選んだ後はメッセージの指示に従えば、セーブできます。全部で3 人分のゲームデータ（ゲーム1 からゲーム3 まで）をセーブすることが可能です。まず、どれにセーブするかを選択します。この時、すでにセーブされたデータがはいっているゲームには“OLD”の表示が、はいっていないゲームには“NEW”の表示が出ます。十字キーを使って選択し、A ボタンで決定してください。次に、確認のためのメッセージが出ますので、セーブしても良ければ“YES”（はい）を、良くなければ“NO”（いいえ）を選択してください。

なお、セーブしたあと、ゲームをそのまま再開することもできます。

## ●10. ロード

これを選ぶと、以前にセーブしたゲームをはじめることができます。現時点で遊んでいるゲームはキャンセルされ、

セーブしておいたゲームに置き換わります。もし、誤ってこのコマンドを選んだとしても、この段階でBボタンを押せば、もとのメイン・メニューに戻れ、現時点のゲームは残っていますから大丈夫です。セーブしたゲームをロードするには、セーブの時と同様の方法で画面のメッセージに従い、ゲーム1からゲーム3の中から、ひとつを選択してください。なお、セーブされていないゲームを選択した場合（“NEW”の場合）ゲームはロードされません。

## F. ゲームでの勝利

あなたの一行はゲームで経験点を得ていきます。モンスターを殺すことや宝を得ること、ゲームの最後まで生き延びたことによって、経験点は手に入ります。一行のその時点で経験点は、メニュー画面で“スコア”を選ぶことによって、いつでも見るができます。詳しい結果（キャラクターごとの経験点など）は、ゲームの最後までいったときに示されます。そこでは、各キャラクターごとの経験点や、一行の経験点が2種類示されます。ひとつは生き残ったキャラクターの経験点合計で、2番目は生きている者も死んだ者も合わせての経験点合計です。これらを比較することによって、ゲームでどのくらい成功したかがわかります。

\*\*\*ゲーム中の略号について\*\*\*

Str.	(ストレンクス)	体力度 <small>たいりょくど</small>
Int.	(インテリジェンス)	知識度 <small>ちしきど</small>
Wis.	(ウィズダム)	賢明度 <small>けんめいど</small>
Con.	(コンスティテューション)	耐久度 <small>たいきゅうど</small>
Dex.	(デクスタリティ)	敏捷度 <small>びんしょうど</small>
Cha.	(カリスマ)	魅力度 <small>みりょくど</small>

HP    ヒット・ポイント

## Ⅳ キャラクター

### タニス



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

エルフである母親<sup>ははおや</sup>の死<sup>し</sup>により孤児<sup>こじ</sup>とな  
ったタンサラス（短い人間<sup>にんげん</sup>風<sup>ふう</sup>の名<sup>な</sup>前<sup>まえ</sup>タニ  
スのほうがよく知<sup>し</sup>られています）は、エ  
ルフたちの中<sup>なか</sup>で育<sup>そだ</sup>てられました。しかし、  
タニス<sup>にんげん</sup>は人間<sup>にんげん</sup>との混血<sup>こんけつ</sup>（ハーフ・エルフ）  
で、いつも疎外感<sup>そがいかん</sup>を持<sup>も</sup>っていました。じ  
っとしておれない性格<sup>せいかく</sup>から、ついにタニス  
はクォリネスティ<sup>くれいねすてい</sup>を去<sup>か</sup>り、彼<sup>かれ</sup>にとつて唯一<sup>ゆいいつ</sup>  
疎外者<sup>そがいしゃ</sup>としての共感<sup>きょうかん</sup>をともしする友人<sup>ゆうじん</sup>フリ  
ントのいるソレースへと向<sup>む</sup>かったのです。やがて、彼はゴ  
ールドムーンとリヴァーウィンド以外<sup>いがい</sup>の〈仲間<sup>なか</sup>〉たちと知  
り合<sup>あ</sup>い、くまことの癒<sup>い</sup>し<sup>し</sup>を知る僧侶<sup>そうりよ</sup>を求<sup>もと</sup>めて、クリンをさ  
すらう戦士<sup>せんし</sup>としての経験<sup>けいけん</sup>をつんでいきます。天性<sup>てんせい</sup>のリーダ  
ーとして、タニスは長い間〈仲間<sup>なか</sup>〉たちと旅<sup>たび</sup>し、戦<sup>たたか</sup>ってき  
ました。当時<sup>とうじ</sup>は、彼ら<sup>かれ</sup>のだれひとりとして知<sup>し</sup>らなかつたの  
ですが、こうした集<sup>つど</sup>いが「ランスの仲間<sup>なか</sup>たち」を作り上<sup>つく</sup>げ、  
いっしょに探索<sup>たんさく</sup>の旅<sup>たび</sup>に出<sup>で</sup>るきっかけとなったのです。

初期<sup>しよき</sup>のクォリネスティ・エルフでの訓練<sup>くんれん</sup>に加え<sup>くわ</sup>、未開<sup>みかい</sup>  
地<sup>ち</sup>を旅<sup>たび</sup>してきたことによって、タニスは剣<sup>けん</sup>の達人<sup>たつじん</sup>となつて  
います。エルフの剣<sup>けん</sup>を持<sup>も</sup>てば、彼<sup>かれ</sup>に匹敵<sup>ひつてき</sup>する剣士<sup>けんし</sup>は数少<sup>かずすく</sup>  
いでしょう。もちろん、敵<sup>てき</sup>としては彼<sup>かれ</sup>をまっさきに狙<sup>ねら</sup>うべ  
きです。弓<sup>ゆみ</sup>の訓練<sup>くんれん</sup>によつても強化<sup>きやうか</sup>されたタニスを阻止<sup>そし</sup>  
するには、よほどの思<sup>おも</sup>いきりが必要<sup>ひつよう</sup>ですが、躊躇<sup>ちゆうちよ</sup>している

とたちまち、彼の剣の届く範囲に入<sup>はい</sup>ってあえない最後をと<sup>さいご</sup>  
げてしまうからです。

## AD & D<sup>®</sup> <sup>のうりょくち</sup>能力値

体力 <sup>たいりょくど</sup> 度(ストレンクス)	16(ダメージ+1)
知識 <sup>ちしきど</sup> 度(インテリジェンス)	12
賢明 <sup>けんめいど</sup> 度(ウィズダム)	13
敏捷 <sup>びんしょうど</sup> 度(デクスタリティ)	16
耐久 <sup>たいきゅうど</sup> 度(コンスティテューション)	12
魅力 <sup>みりょくど</sup> 度(カリスマ)	15
アラインメント ニュートラル・グッド	
ヒット・ポイント	35
アーマー・クラス	4

## <sup>そうび</sup>装備

レザー・アーマー	+2
ロングソード	+2 (ダメージ 1~8/1~12 対 <sup>たいきょじん</sup> 巨人)
弓 <sup>ゆみ</sup> および矢 <sup>や</sup> 20本 <sup>ばん</sup>	(ダメージ 1~6)



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

## キャラモン

レイストリンの双子の兄のキャラモンは弟と完全に反対の性格をしています。

小さい頃からキャラモンは虚弱な弟のレイストリンの保護者として、いじめっ子どもから常に弟を救ってきました。戦士としての訓練は若い頃からつんでおり、これは後に〈暗黒の女王〉タキシスに仕

えてドラゴン卿となる姉のキティアラに教わったものです。弟が魔術学校に通う

ときを除いて、キャラモンは常にレイストリンといっしょにソレースに住んでいました。ここでスタームとも出会ったわけですが、父の死後には双子は、タッスルホッフやこのケンダー族を通して、ソレースの古くからの住人フリント・ファイアフォージとも出会います。こうした出会いから生まれた友情が、「ランスの仲間たち」を構成することにつながっていきます。

訓練をつんだ戦士とはいえ、キャラモンはこの段階ではまだ実戦経験豊富とはいえず、新たな友人たち（後にタリスも加わります）と旅をすることで、熟練した戦士に変わっていきます。レイストリンと旅することは、彼にとっていつも新鮮な冒険でした。双子の最大の喜びは、山師のように病人や弱者を犠牲にして金を稼ぐ偽僧侶の悪業を暴くことだったのですが、人々はむしろ双子に恨みをもって襲いかかり、2人はキャラモンの鍛えた武術によってなんとか

危地<sup>き ち</sup>を脱<sup>だつ</sup>するということがしばしばでした。そのうち双子<sup>ふたご</sup>にも、人々<sup>ひとびと</sup>はたとえ自分<sup>じぶん</sup>のためであっても、愚か者<sup>おろも</sup>と思われるのはがまんできないのだとわかってきます。フリントと<sup>あきら</sup>の商<sup>たひ</sup>いの旅<sup>じぶん</sup>や自分<sup>たひ</sup>たちの旅<sup>すうねん</sup>を数年<sup>つづ</sup>続けた後<sup>のち</sup>、2人<sup>ふたり</sup>は仲間<sup>なか</sup>たちとソレース<sup>さか</sup>の酒場<sup>ば</sup>で再会<sup>さいかい</sup>します。が、これはゴールドムーン<sup>で</sup>とリヴァーウィンド<sup>あ</sup>にも出<sup>でん</sup>会<sup>せつ</sup>う運命<sup>うんめい</sup>の夜<sup>よる</sup>になりました。以後<sup>いっご</sup>の一行<sup>いっこう</sup>の足跡<sup>そくせき</sup>はいわば伝説<sup>でんせつ</sup>となっていますが、このゲーム<sup>で</sup>ではあなた<sup>けつろん</sup>がその結論<sup>だ</sup>を出すのです。

## AD & D<sup>®</sup> <sup>のうりよくち</sup>能力値

体力度 <sup>たいりよくど</sup> (ストレンクス)	18/63(ダメージ+3)
知識度 <sup>ちしきど</sup> (インテリジェンス)	12
賢明度 <sup>けんめいど</sup> (ウィズダム)	10
敏捷度 <sup>びんしょうど</sup> (デクスタリティィ)	11
耐久度 <sup>たいきやうど</sup> (コンスティテューション)	17
魅力度 <sup>みりよくど</sup> (カリスマ)	15
アラインメント	ローフル・グッド
ヒット・ポイント	36
アーマー・クラス	6

## <sup>そうび</sup>装備

リングメイル・アーマー  
 ロングソード(ダメージ 1~8)  
 槍<sup>やり</sup>(ダメージ 1~6)

レイストリンは生まれたときには虚弱  
すぎて、ながくは生きられないだろうと  
思われていました。しかし、姉キティア  
ラの努力と、双子の兄キャラモンの保護  
のおかげで少年時代をなんとかぐりぬ  
けます。5歳の誕生日のちょっと前、彼  
らは奇術とまやかしをおこなう幻術師の  
ショーを見に連れていってもらいます。



6歳の誕生日のちょっと後、家族はレイストリンを高名な魔術師のところへと連れていきます。最初はあまりよい印象をもっていなかった魔術師も、レイストリンが彼の書斎で、何年もの研究がなければ読むことが不可能な魔術書をこどもなげに読むのをみて、弟子にすることを認めます。しかし、弟子としての研究生生活は退屈な上、おもしろくもないもので、そのうち彼は仲間の弟子や教官を馬鹿にしはじめます。この時期にキャラモンの弟への保護感情は強まり、それが弱者には常に深い同情を寄せるものの、人類全体には概して嫌悪感しかみせないレイストリンの考え方に影響を与えています。

この時期、レイストリンは大道で幻術や奇術を行うこ



とで一家の生活を支えていました。これはしばしば魔術学校の規則に違反したとして衝突が起きました。そうしたいざこざのひとつが、双子をタッスルホッフやフrintに引きあわせることになります。

レイストリンは“試練”を受け、くぐりぬけたもっとも若い魔術師です。しかし、これで彼は将来の力を確約され、杖を得たものの、(砂時計形の瞳をはじめ) 外見にいちじるしい損傷をきたしました。

## AD & D<sup>®</sup> のうりやくち 能力値

体力度(ストレンクス)	10
知識度(インテリジェンス)	17
賢明度(ウィズダム)	14
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	10
魅力度(カリスマ)	10
アラインメント トルー・ニュートラル	
ヒット・ポイント	8
アーマー・クラス	5

## 装備

マギウスの杖(防御+3、命中+2 ダメージ 1~8)  
 接近戦ではこの杖を武器として使う  
 射撃戦では呪文を使う

## スターム・ブライトブレイド



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

数<sup>かず</sup>少<sup>すく</sup>なくなった真<sup>しん</sup>のソラムニア<sup>き</sup>騎士<sup>し</sup>の  
息<sup>し</sup>子<sup>こ</sup>であるスタームは、もはや一<sup>いっ</sup>家<sup>か</sup>の安<sup>あん</sup>  
全<sup>ぜん</sup>が保<sup>ほ</sup>証<sup>しょう</sup>できないとして、父<sup>ちち</sup>により母<sup>はは</sup>と  
いっしょに南<sup>みなみ</sup>の地<sup>ち</sup>へ送<sup>おく</sup>りだされました。  
父<sup>ちち</sup>は事<sup>じ</sup>態<sup>たい</sup>が鎮<sup>ちん</sup>静<sup>せい</sup>化<sup>か</sup>したなら、彼<sup>かれ</sup>ら<sup>ら</sup>を呼<sup>よ</sup>び  
戻<sup>もど</sup>すつもりだったのですが、そうはなり  
ませんでした。この頃<sup>ころ</sup>には騎<sup>き</sup>士<sup>し</sup>団<sup>だん</sup>はクリ  
ン<sup>いっ</sup>の一般<sup>ばん</sup>民<sup>みん</sup>衆<sup>しゆ</sup>から、つとめを果<sup>は</sup>たせず、<sup>だい</sup>大<sup>だい</sup>  
変<sup>へん</sup>動<sup>どう</sup>を止<sup>と</sup>められなかったという不<sup>ふ</sup>当<sup>とう</sup>な  
糾<sup>きう</sup>弾<sup>だん</sup>を受<sup>う</sup>け、見<sup>み</sup>下<sup>くだ</sup>されていたのです。

こうしたこともあり、父<sup>ちち</sup>親<sup>おや</sup>の立<sup>たち</sup>場<sup>ば</sup>とつとめを強<sup>つよ</sup>く意<sup>い</sup>識<sup>しき</sup>し  
たスタームは、騎<sup>き</sup>士<sup>し</sup>として一<sup>いっ</sup>生<sup>しょう</sup>を捧<sup>ささ</sup>げようと決<sup>けつ</sup>意<sup>い</sup>しまし  
た。訓<sup>くん</sup>練<sup>れん</sup>はつんだものの、実<sup>じつ</sup>戦<sup>せん</sup>経<sup>けい</sup>験<sup>けん</sup>のない彼<sup>かれ</sup>は、この頃<sup>ころ</sup>キ  
ャラモンに出<sup>で</sup>会<sup>あ</sup>います。お互<sup>たが</sup>いの武<sup>ぶ</sup>術<sup>じゆつ</sup>への興<sup>きよう</sup>味<sup>み</sup>によつて、  
た<sup>ふ</sup>ち<sup>たり</sup>ま<sup>つ</sup>ち<sup>つ</sup>2人<sup>にん</sup>は強<sup>つよ</sup>い友<sup>ゆう</sup>情<sup>じよう</sup>で結<sup>むす</sup>ばれ、スタームはキ  
ャラモンのため<sup>ため</sup>に、し<sup>か</sup>ぶ<sup>し</sup>ぶ<sup>ぶ</sup>な<sup>な</sup>が<sup>が</sup>ら<sup>ら</sup>もレ<sup>れ</sup>イ<sup>い</sup>ス<sup>す</sup>ト<sup>と</sup>リ<sup>り</sup>ン<sup>ん</sup>と<sup>と</sup>も<sup>も</sup>つ<sup>つ</sup>き<sup>き</sup>あ<sup>あ</sup>い<sup>い</sup>ま<sup>ま</sup>  
す。彼<sup>かれ</sup>は現<sup>げん</sup>在<sup>ざい</sup>にあ<sup>あ</sup>つては難<sup>むずか</sup>しいもの、父<sup>ちち</sup>親<sup>おや</sup>と騎<sup>き</sup>士<sup>し</sup>に高<sup>たか</sup>  
理<sup>り</sup>想<sup>そう</sup>を求<sup>もと</sup>めています。

レ<sup>れ</sup>イ<sup>い</sup>ス<sup>す</sup>ト<sup>と</sup>リ<sup>り</sup>ンの師<sup>し</sup>匠<sup>しょう</sup>の小<sup>こ</sup>袋<sup>ぶくろ</sup>が盗<sup>とう</sup>難<sup>なん</sup>さ<sup>さ</sup>わ<sup>わ</sup>ぎ<sup>ぎ</sup>にあ<sup>あ</sup>つたとき、  
スタームが手<sup>て</sup>助<sup>だす</sup>けしたことで、タ<sup>た</sup>ッ<sup>だ</sup>ス<sup>す</sup>ル<sup>る</sup>ホ<sup>ほ</sup>ッ<sup>っ</sup>フ<sup>ふ</sup>との最<sup>さい</sup>初<sup>しよ</sup>の  
出<sup>で</sup>会<sup>あ</sup>い<sup>い</sup>が起<sup>お</sup>こ<sup>こ</sup>り、や<sup>や</sup>が<sup>が</sup>てフ<sup>ふ</sup>リ<sup>り</sup>ント<sup>んと</sup>やタ<sup>た</sup>ニ<sup>に</sup>ス<sup>す</sup>と<sup>と</sup>も<sup>も</sup>ま<sup>ま</sup>み<sup>み</sup>え<sup>え</sup>る<sup>る</sup>  
こ<sup>こ</sup>に<sup>に</sup>な<sup>な</sup>り<sup>り</sup>ま<sup>ま</sup>す。フ<sup>ふ</sup>リ<sup>り</sup>ントはスタームとキ<sup>き</sup>ャ<sup>や</sup>ラ<sup>ら</sup>モ<sup>も</sup>ン<sup>ん</sup>に<sup>に</sup>荒<sup>こう</sup>野<sup>や</sup>で  
の生<sup>せい</sup>存<sup>ぞん</sup>術<sup>じゆつ</sup>を教<sup>おし</sup>え、こ<sup>の</sup>れ<sup>が</sup>が<sup>の</sup>ち<sup>の</sup>に<sup>に</sup>フ<sup>いっ</sup>行<sup>こう</sup>の命<sup>いのち</sup>を何<sup>なん</sup>度<sup>ど</sup>も救<sup>すく</sup>うこ<sup>こ</sup>に<sup>に</sup>  
な<sup>な</sup>り<sup>り</sup>ま<sup>ま</sup>す。そ<sup>の</sup>の<sup>の</sup>ち<sup>の</sup>後<sup>ご</sup>数<sup>すう</sup>年<sup>ねん</sup>間<sup>かん</sup>のフ<sup>ふ</sup>リ<sup>り</sup>ント<sup>んと</sup>の<sup>の</sup>旅<sup>たび</sup>で、彼<sup>かれ</sup>ら<sup>ら</sup>は<sup>は</sup>お<sup>お</sup>そ

るべき冒険者のグループとして、クリンでも有数の力を持つまでになります。やがて346年、フリントの引退により、仲間はそれぞれの道に進むことになります。スタームはソラムニアに父の遺品を探しに行くことにしますが、彼らとはとにかく5年がたてば、〈憩いのわが家亭〉で落ち合おうと約束しました。遺品を得たことで、いまやスタームはソラムニアの騎士として恥ずかしくない立場にあります。が、彼がゴールドムーンとリヴァーウィンドを連れてきたことで、5年後の再会は新たな探索の旅の始まりを告げたのでした。

## AD & D<sup>®</sup> 能力値

体力度(ストレンクス)	17(ダメージ +1)
知識度(インテリジェンス)	14
賢明度(ウィズダム)	11
敏捷度(デクスタリティ)	12
耐久度(コンスティテューション)	16
魅力度(カリスマ)	12
アラインメント	ローフル・グッド
ヒット・ポイント	29
アーマー・クラス	5

## 装備

チェインメイル・アーマー  
 ツーハンデッド・ソード+3(ダメージ 1~10)  
 射撃戦はできない



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

## ゴールドムーン

ケ＝シュ族の族長の娘、ゴールドムーン  
の未来は、結婚した相手が族長となる  
ことで、生まれたときから決まったような  
ものでした。しかし、誰も知らなかった  
のですが、神は彼女に違った運命をとら  
せることにしたのです。最初の兆しは、  
思いもかけなかったことに、ゴールドム  
ーンが若い適齢期の戦士たちの中からで  
はなく、リヴァーウィンドと恋におちた

ことから始まります。

リヴァーウィンドがゴールドムーンと結婚できる資格を  
示すため、探索の旅から帰ってきたときに、事態は大きな  
変化をみせました。彼の持ち帰った杖にはなんら特別な点  
はなく、族長はリヴァーウィンドに死刑を言い渡しました。  
部族の者が彼に石を投げ始めたとき、ゴールドムーンはリ  
ヴァーウィンドなしの人生など考えられないと思い、彼の  
腕に身を投じたのです。突然、杖はまばゆい青の閃光を発  
し、ふと気づくと2人は無傷のまま、村から何マイルも離  
れたところにたたずんでいました。部族に拒否されたこと  
と、杖がなにか特殊なものであると知った2人は、ソレー  
スに行き、シーク教徒にその本質がなにか教えてもらおう  
としました。しかし、シーク教は確かにソレースで僧侶の  
役割を果たしていましたが、それは同時に〈暗黒の女王〉  
タキシスが杖を取り返そうとしているのを間接的に助けて

もいたのです。

ゴールドムーンとリヴァーウィンドが杖つえを手放てばなそうというそのとき、彼らは酒場さかばでの乱闘らんとうに巻き込まれ、「ランスの仲間たち」に救出きゅうしゅつされます。かくしてザク・ツァロスの廃虚はいきょへと向かう「ランスのヒーロー」の物語が幕まくをあけることになったのです。

## AD & D<sup>®</sup> のうりょくち 能力値

体力度 <small>たいりょくど</small> (ストレンクス)	12
知識度 <small>ちしきど</small> (インテリジェンス)	12
賢明度 <small>けんめいど</small> (ウィズダム)	16
敏捷度 <small>びんしょうど</small> (デクスタリティィ)	14
耐久度 <small>たいきゅうど</small> (コンスティテューション)	12
魅力度 <small>みりょくど</small> (カリスマ)	17
アラインメント	ローフル・グッド
ヒット・ポイント	19
アーマー・クラス	6

## そうび 装備

レザー・アーマー

青水晶あおすいしょうの杖つえ(ダメージ 4~9、7~12、10~15)

この杖つえで呪文じゅもんを使うつか

## リヴァーウィンド



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

文字どおり、部族の部外者である一家に生まれついたりヴァーウィンドは、ケ＝シュ族の社会では最下層に位置づけられていました。一家は族長の神性を拒否し、古の神々を最後まで信じていたのです。腕がたつのでなんとか生活は許してもらえていましたが、もしゴールドムーンとの愛がなければ、彼は孤独な人生を送ることになっていたでしょう。しかし、その愛ゆえに、彼は族長に彼女との結婚の許可を願い出たのです。

族長はリヴァーウィンドが結婚できる資格があるかどうかを調べるために試練を課しました。古の神が存在しているのなら、その証拠を持って帰って来ること。それが部族の民を納得させる強力なマジック・アイテムでなければ、帰って来てはならぬこと。実際には、族長は2度と彼が帰ってくることはあるまいと考えていました。何か月もたち、族長の考えどおりにことが運ぶかにみえましたが、ゴールドムーンは決して諦めず、ついにその願いがかなえられるときがきたのです。

戻ってきたリヴァーウィンドは、出ていったときとはまったく変わっていました。体はがっしりとし、体験したことで性格も変わっていましたが、どこへいき、なにをしていたのかは思いだすことができません（後になって、「ランスの

仲間たち」が集まり、ザク・ツァロスへ向かったときにな  
 って、ようやく彼は、杖を得たのがその廃虚となった都市  
 だったことを思い出します。彼の手には青水晶の杖が握ら  
 れていましたが、その力を示すようにと言われても、何も  
 起こりませんでした。族長は嘲笑い、リヴァーウィンドを  
 うそつき呼ばわりして、石打ちの刑を命じました。石が雨  
 あられと注ぐ中、ゴールドムーンが彼のもとに飛び込んだ  
 とたん、杖は青い閃光を発生し、2人は村を遠く離れた場所  
 へとテレポートされていたのです。

## AD & D<sup>®</sup> のうりょく ち 能力値

体力度(ストレンクス)	18/35(ダメージ+3)
知識度(インテリジェンス)	13
賢明度(ウィズダム)	14
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	13
魅力度(カリスマ)	13
アラインメント ローフル・グッド	
ヒット・ポイント	34
アーマー・クラス	5

## そう び 装備

レザー・アーマー&シールド  
 ロングソード+2(ダメージ 1~8)  
 弓および矢20本(ダメージ 1~6)

## タッスルホッフ・バーフット



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

大半の人はケンダー族を理解していませんし、理解したいとも思いません。こうした理由はケンダー族の基本的な性質にあります。恐れをしらず、信じられないほど好奇心が強く、いらいらするほど動き回り、独立心が旺盛で、留められていないものがあれば、なんでも手に入れてしまうのです（彼らがねじ回しを持っていなかった場合のことですが……）。

ケンダー族を見た人の通常の反応は、扉に鍵をかけ、ポケットの中を確認することでしょう。こうした気持ちはよくわかりますが、彼らは自分たちを泥棒とは思っていないと弁護しておかなければ片落ちです。彼らは利益のために盗むのではなく、おさえられない好奇心からそうするのです。“行為の最中”に捕まったとしても、彼らは驚いた顔をして抗議しまくるでしょう。“落ちてたんだよ”“ぼくのポケットの中にすべりこんだんだ”“いらないのかと思った”“盗まれないように、ちゃんと見ておいてあげようとしただけだよ”。彼らにとっては“ちょっと借りただけ”で、泥棒呼ばわりはひどい侮辱なのです。

大きさはともかく、ケンダー族は服に結びつけた多くの小袋や物入れと、彼らのお気に入りの武器フーパックで、すぐにそれと見分けがつかます。フーパックは彼らにだけ使え、杖（下部を鉄で補強）とスリングの両方に使える強



力さを秘めた武器なのです。タッスルホッフはフリントと、ケンダー族にはおなじみの出会いをしました。フリントの店から歩み去るとき、腕輪を盗んだと非難され、“びっくりした”というのがなれそめです。タニスが駆けつけてその場をおさめ、まもなく彼らは仲のよい友になりました。タッスルはまた、その後キャラモン、レイストリン、スタームとの出会いの中心的な役割を果たしました。

## AD & D<sup>®</sup> 能力値

体力度(ストレンクス)	13
知識度(インテリジェンス)	9
賢明度(ウィズダム)	12
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	14
魅力度(カリスマ)	11
アラインメント トルー・ニュートラル	
ヒット・ポイント	15
アーマー・クラス	6

## 装備

レザー・アーマー

フーパック+2(ダメージ 3~8)

スリング+1と弾20発(ダメージ 2~7)



By Larry Elmore, from  
"Dragons of Hope"

## フリント・ファイアフォージ

丘<sup>おか</sup>ドワーフの生<sup>う</sup>まれで、貧<sup>ひん</sup>困<sup>こん</sup>の中<sup>なか</sup>で育<sup>そだ</sup>ったフリントは、生<sup>せい</sup>計<sup>けい</sup>を立て<sup>た</sup>てられるようになると、すぐ<sup>とし</sup>に家<sup>いえ</sup>を出<sup>で</sup>ました。年<sup>とし</sup>がたつにつれてその金<sup>きん</sup>属<sup>ぞく</sup>加<sup>か</sup>工<sup>こう</sup>の腕<sup>うで</sup>前<sup>まえ</sup>が知<sup>し</sup>られるようになり、いくばくか<sup>たくわ</sup>の富<sup>とみ</sup>を蓄<sup>たくわ</sup>えた彼は、ソレ<sup>そ</sup>レースに家<sup>いえ</sup>を買<sup>か</sup>い、そこを活動<sup>かつどう</sup>の拠<sup>きょ</sup>点<sup>てん</sup>にしました。

フリントの腕<sup>うで</sup>の評<sup>ひょう</sup>判<sup>ばん</sup>が高<sup>たか</sup>まるにつれ、遠<sup>とお</sup>くまで旅<sup>たび</sup>をする機<sup>き</sup>会<sup>かい</sup>も増<sup>ふ</sup>えます。やがて、その作品<sup>さくひん</sup>の見<sup>み</sup>本<sup>ほん</sup>がクォリネスティ・エルフの指<sup>し</sup>導<sup>どう</sup>者<sup>しゃ</sup>の注<sup>ちゅう</sup>意<sup>い</sup>までひいて、彼<sup>かれ</sup>はエルフの王<sup>おう</sup>国<sup>こく</sup>を訪<sup>おとず</sup>れたばかりか、招<sup>しょう</sup>待<sup>たい</sup>客<sup>きやく</sup>になるといったドワーフにしてはきわめてまれな名<sup>めい</sup>誉<sup>よ</sup>に浴<sup>よく</sup>します。フリントは滞<sup>たい</sup>在<sup>ざい</sup>している間<sup>あいだ</sup>いつでも、子<sup>こ</sup>供<sup>ども</sup>たち<sup>ら</sup>に喜<sup>よろこ</sup>ばれる巧<sup>こう</sup>妙<sup>みょう</sup>な仕<sup>し</sup>掛<sup>か</sup>けのおもちゃ<sup>おもちゃ</sup>を作<sup>つく</sup>りました。こ<sup>こ</sup>で、フリントとタニス<sup>たにす</sup>ははじめて出<sup>い</sup>会<sup>ご</sup>い、以<sup>い</sup>後<sup>ご</sup>何<sup>なん</sup>年<sup>ねん</sup>にもわたる強<sup>つよ</sup>い友<sup>ゆう</sup>情<sup>じょう</sup>のきずなが生<sup>う</sup>まれます。というのも、フリントには孤<sup>こ</sup>独<sup>どく</sup>な影<sup>かげ</sup>があり、一<sup>いつ</sup>方<sup>ぽう</sup>、タニスはその半<sup>はん</sup>分<sup>ぶん</sup>人<sup>にん</sup>間<sup>げん</sup>の血<sup>ち</sup>ゆえに、い<sup>い</sup>つも疎<sup>そ</sup>外<sup>がい</sup>感<sup>かん</sup>を感じていたからです。タニスがついにクォリネスティを去<sup>ゆき</sup>ったとき、行<sup>し</sup>先<sup>ぜん</sup>は自<sup>き</sup>然<sup>ぜん</sup>と旧<sup>きゅう</sup>友<sup>ゆう</sup>フリントのい<sup>い</sup>るソレ<sup>そ</sup>レースとな<sup>な</sup>ったのです。タニスはたちまちフリントの仕<sup>し</sup>事<sup>ごと</sup>でも有<sup>ゆう</sup>能<sup>のう</sup>であるとわ<sup>わ</sup>かり、商<sup>しょう</sup>売<sup>ばい</sup>仲<sup>な</sup>間<sup>ま</sup>とな<sup>な</sup>ったのでした。

ある日<sup>ひ</sup>、タニス<sup>たにす</sup>が酒<sup>さか</sup>場<sup>ば</sup>で朝<sup>ちよう</sup>食<sup>しょく</sup>をとっていると、タッスル<sup>たっする</sup>がフリントの店<sup>みせ</sup>にや<sup>や</sup>ってき<sup>き</sup>て、や<sup>や</sup>がて「ラン<sup>らん</sup>ス<sup>す</sup>の仲<sup>な</sup>間<sup>ま</sup>たち」

が作られていく最初の出会い（騒動）を起こしました。これが、結局はゴールドムーンとリヴァーウィンドをシーク教徒から救うあの事件へとつながっていくのです。しかし、ゴールドムーンらと会うまでに、〈暗黒の女王〉タキシスは徐々にその悪の手をクリンに伸ばし、世界は危うくなっていきます。フrintはもはや旅にあきて引退し、仲間たちは5年後に再会することを約束して、それぞれの道を進んでいきました。彼らが再会して、ゴールドムーンとリヴァーウィンドを救ったあの運命の夜こそ、あなたがこれから行う探索の冒険の先ぶれだったのです。

## AD & D<sup>®</sup> のうりょく ち 能力値

体力度(ストレンクス)	16(ダメージ +1)
知識度(インテリジェンス)	7
賢明度(ウィズダム)	12
敏捷度(デクスタリティ)	10
耐久度(コンスティテューション)	18
魅力度(カリスマ)	13
アラインメント	ニュートラル・グッド
ヒット・ポイント	42
アーマー・クラス	6

## そう び 装備

スタッデッド・レザー・アーマー&シールド  
 バトルアックス+2(ダメージ 1~8)  
 スローイング・アックス(ダメージ 1~6)

## V モンスター

ザク・ツァロスの<sup>はい きょ</sup>廃<sup>たび</sup>虚<sup>あいだ</sup>への旅の間、あなたはもうな<sup>どうぶつ</sup>動物から<sup>じやあく</sup>タキシスに仕える<sup>ち せい</sup>邪悪な<sup>せいぶつ</sup>知性ある<sup>さいりょう</sup>生物まで、さまざまなものに<sup>あ</sup>出会います。これらに対処する<sup>ほうほう</sup>最良の方法はあまり<sup>かか</sup>関わらないことですが、いちばん<sup>お</sup>起<sup>り</sup>こりやすいのは、やはり<sup>たいりつ</sup>敵意ある<sup>せんとう</sup>対立一戦<sup>りゆう</sup>闘でしょう。理由は、あなたが、“敵”であることと、<sup>かれ</sup>彼らの<sup>しょくりょう</sup>食料に<sup>み</sup>見えるからです。対立する<sup>たいりつ</sup>敵は、ここではすべて“モンスター”としてくくってあります。

なにかと<sup>で あ</sup>出会<sup>せつ きん せんとう</sup>ったら、<sup>ま</sup>接近<sup>しゃげき せんとう</sup>戦闘を待<sup>おほ</sup>つよりも、射撃<sup>しやげき せんとう</sup>戦闘で<sup>な</sup>身を守<sup>あ</sup>った<sup>あん ぜん</sup>ほうが<sup>おほ</sup>安全なことを<sup>に</sup>覚えて<sup>どう ぜん</sup>おいてください。接近<sup>せつ きん せんとう</sup>戦闘よりも、射撃<sup>しやげき せんとう</sup>戦闘のほうが<sup>に</sup>逃<sup>たう</sup>げやすいのは当然<sup>ぜん</sup>です。

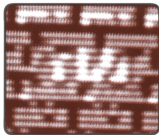


**人間**：<sup>にん げん</sup>出会<sup>で あ</sup>った<sup>にん げん</sup>人間が<sup>じ ゆう</sup>自由<sup>うご</sup>に動<sup>まわ</sup>き回<sup>まわ</sup>って<sup>うご</sup>いたら、それは<sup>きよう</sup>ドラゴン<sup>やと</sup>卿に<sup>おほ</sup>雇<sup>おほ</sup>わ<sup>おほ</sup>れてい<sup>おほ</sup>る<sup>おほ</sup>者<sup>おほ</sup>たち<sup>おほ</sup>です。通常<sup>きよう</sup>の<sup>きよう</sup>装<sup>きよう</sup>備<sup>び</sup>は<sup>そ</sup>レ<sup>そ</sup>ザ<sup>そ</sup>ー<sup>そ</sup>を<sup>そ</sup>は<sup>そ</sup>じ<sup>そ</sup>め<sup>そ</sup>と<sup>そ</sup>す<sup>そ</sup>る<sup>そ</sup>ア<sup>そ</sup>ー<sup>そ</sup>マ<sup>そ</sup>ー<sup>そ</sup>（<sup>よろい</sup>鎧<sup>けん</sup>）に、<sup>けん</sup>ソ<sup>けん</sup>ード<sup>けん</sup>（<sup>けん</sup>剣<sup>けん</sup>）<sup>けん</sup>です。彼らは<sup>かれ</sup>すべて<sup>けい けん</sup>経<sup>けん</sup>験<sup>けん</sup>を<sup>けん</sup>つ<sup>けん</sup>ん<sup>けん</sup>だ<sup>けん</sup>兵<sup>べい</sup>士<sup>し</sup>で<sup>し</sup>す<sup>し</sup>から、<sup>ひつ し</sup>必<sup>む</sup>死<sup>む</sup>に<sup>む</sup>向<sup>む</sup>か<sup>む</sup>つて<sup>む</sup>く<sup>む</sup>る<sup>む</sup>で<sup>む</sup>し<sup>む</sup>ょう<sup>む</sup>しょう。この<sup>はい きょ</sup>廃<sup>たい</sup>虚<sup>きょ</sup>で<sup>きょ</sup>下<sup>か</sup>級<sup>きゅう</sup>衛<sup>えい</sup>兵<sup>えい</sup>を<sup>えい</sup>つ<sup>えい</sup>と<sup>えい</sup>め<sup>えい</sup>て<sup>えい</sup>い<sup>えい</sup>る<sup>えい</sup>備<sup>べい</sup>兵<sup>へい</sup>た<sup>へい</sup>ち<sup>へい</sup>です。



**バズ・ドラコニアン**：<sup>こ</sup>この<sup>か</sup>ドラ<sup>か</sup>コ<sup>おほ</sup>ニア<sup>おほ</sup>ンは<sup>こ</sup>小<sup>こ</sup>型<sup>がた</sup>で、<sup>かず</sup>いち<sup>おほ</sup>ばん<sup>おほ</sup>数<sup>おほ</sup>の<sup>おほ</sup>多<sup>おほ</sup>い<sup>おほ</sup>もの<sup>おほ</sup>です。<sup>ぐん だん</sup>軍<sup>ぐん</sup>団<sup>だん</sup>を<sup>ぐん</sup>一<sup>いっ</sup>般<sup>ぱん</sup>に<sup>こう せい</sup>構<sup>こう</sup>成<sup>せい</sup>する<sup>かい せう</sup>もの<sup>かい</sup>の<sup>かい</sup>た<sup>かい</sup>ち<sup>かい</sup>で、<sup>かい せう</sup>階<sup>かい</sup>層<sup>そう</sup>と<sup>おほ</sup>して<sup>おほ</sup>は<sup>おほ</sup>底<sup>ち</sup>辺<sup>へん</sup>に<sup>い</sup>位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>し<sup>ち</sup>ま<sup>ち</sup>す。また、<sup>おほ</sup>大<sup>おほ</sup>き<sup>おほ</sup>な<sup>おほ</sup>フ<sup>おほ</sup>ード<sup>おほ</sup>の<sup>おほ</sup>つ<sup>おほ</sup>いた<sup>おほ</sup>な<sup>おほ</sup>ロ<sup>おほ</sup>ー<sup>おほ</sup>プ<sup>おほ</sup>を<sup>おほ</sup>着<sup>おほ</sup>ると<sup>おほ</sup>正<sup>しやう</sup>体<sup>たい</sup>を

かく隠せるので、しばしばスパイとしても使われます。しかし、ここでは本来の姿をしているので問題はありません。彼らは人間の肉が料理にだされると喜ぶ性質なので、出会うと接近戦闘を挑んできます。一部はアーマーを着て、ソードを常に持っています。死ぬと体は石と化し、ついでほこりとなります。



**巨大クモ：**名の示す通り、このモンスターは巨体で一行の障害となります。知性はありませんが、巨大クモは“動いているなら、食い物にちがいない”という信念を持っているのでやっかいです。手ごわい敵で、殺すには多量のダメージを与えねばなりません。噛みつき攻撃をしてきます。



**トロール：**この大型で、すりよってくる人間タイプの生物は、さして知性は高くなく、他の生物と同様に、人間を好物にしています。敵としては非常に手ごわく、傷つけにくい上、傷が自然と治癒していく性質をしています。炎による攻撃はかなり効果があります。強力な顎と爪による攻撃をおこない、成功するとかなりのダメージを与えます。



**亡霊：**ザク・ツァロスでの探索や誓いの旅を果すことなく死んだ、人間やデミヒューマン（エルフ、ドワーフ、ケンダーなど）の亡霊です。彼らは生きていたときのように、この場に留まっています。

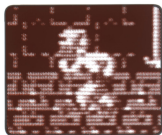
日常生活が妨害されない限り、襲ってはいませんが、その日常生活がすべてを死者の世界に引きずり込む場合など、避けるのはとても困難です。また、一行の存在自体が妨害になることもあり、こうしたときは迷わず攻撃してきます。

亡霊は死んだときとまったくかわらない姿をしています(ただ、透明度はそれぞれによって異なりますが)。姿ごとに、壁が見えたりするときは亡霊と思ってまちがいはありません。死んだときと同じ武装(通常はソード)をしていて、知性があるので悔りがたい敵です。



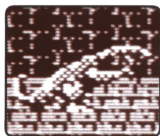
**ボザク・ドラコニアン**：このドラコニアンは少し大きく、小型のバアズよりも数においては劣っています。彼らはドラゴン卿に仕える魔法使いでもあり、高い知性を持っているので、いったん戦闘にな

るとかなりの強敵です。ドラコニアン一般の嗜好を持っています、人間が好物の上、一行をタキシスに歯向かう敵としてとらえています。ですから、必死に戦います。アーマーは身につけていませんが、バアズたちよりも傷つけにくいでしょう。マジック・ミサイルのような魔法の攻撃をかけてきます。死ぬと、肉体はひからびて骨のようにもろく崩れ去りますが、そのさい爆発して近くにいる者にダメージを与えます。



**アガー(どぶドワーフ)**：ドワーフの最下層として、アガーは他のドワーフには類縁関係を拒否され、人間にはおかしい厄介者とみなされています。彼らのいちばん強い本能は生存であり、このためには

臆病も美德とみなされ、すぐれた存在の前ではいくらでも卑屈になります。遠い過去にドワーフとノームの混血として生まれたものの、親のもっていたすぐれた素質をすべて失い、できるのは生き延びることだけなのです。〈大変動〉は彼らを解放し、ザク・ツァロスを始め、いくつもの廃虚となった都市に住みつけるようになりました。どぶドワーフはキャラクターの死体が蘇ることのない場合には、それを持ち去ります。



**幼生ブラック・ドラゴン**：別名ベビー・ブラック・ドラゴンです。しかし、名前にだまされて可愛がろうとし、片手をなくさないように。近づくと、彼らはアシッド（酸）を吐きます。他の幼生ドラゴンの例にもれず、ダメージをそれほど苦にすることもなく、また生まれたばかりのくせに、ときどき人間の肉を食べることもあるという、たちの悪い殺人者です。若いので魔法を使えませんが、アシッドのひと吐きだけでもかなりのダメージを与えます。



**レイス（死霊）**：われわれの世界に留まるように決められた（あるいは、罰せられた）邪悪な存在の霊です。このアンデッド（死にぞこない）はザク・ツァロスで会う敵の中でも、いちばん強力な部類に入でしょう。武器も必要とせず、触れるだけで外傷ばかりか、相手の生命力までも奪えるのです。あなたの生命力を奪いに滑りくる黒い影は、レイスの邪悪さそのものを表

しているといえそうです。



**キサンス**：<sup>えん ばん</sup>〈ミシャカルの円盤〉の<sup>しゅ ご</sup>守護者であるキサンスこそ、<sup>うわ まわ</sup>レイスを上回る唯一の<sup>いっ いつ</sup>強敵<sup>きょう てき</sup>でしょう。古代からの<sup>こ だい</sup>巨大な<sup>せん じつ</sup>ブラック・ドラゴン<sup>めい</sup>です。戦術の面でも<sup>ち</sup>狡知<sup>う え</sup>にたけている上、アシッドの<sup>さん</sup>ブレス<sup>は</sup>（酸

を吐く）は<sup>きょう れつ</sup>強烈<sup>せん ざい</sup>です。この存在こそ、あなたがザク・ツァ<sup>はい きょ</sup>ロス<sup>し めい</sup>の<sup>は た</sup>廃虚<sup>さい こ</sup>で<sup>し ょう が い</sup>使命<sup>は い</sup>を果たす最後の<sup>し ょう が い</sup>障害<sup>は い</sup>なのです。

**モンスターへの作戦**：<sup>さく せん</sup>廃虚<sup>はい きょ</sup>の都市<sup>と し</sup>の下層<sup>か そう</sup>にはより危険な<sup>き けん</sup>モンスター<sup>す</sup>が<sup>ま</sup>巣くっていますから、下へ<sup>した</sup>降りて<sup>お</sup>行けば行くほど、より危険は<sup>い</sup>増<sup>し</sup>します。あなたはこれらさまざまな<sup>し</sup>モンスターへの<sup>たい し ょう ほう</sup>対処方法<sup>ま な</sup>を学ばねばなりません。モンスターと<sup>あ</sup>出会<sup>お</sup>って、<sup>あ</sup>とても<sup>お</sup>かなわないと思<sup>に</sup>ったときや、その<sup>ま え</sup>前<sup>た た か</sup>の戦<sup>は</sup>いで<sup>は</sup>ひどい<sup>は</sup>傷<sup>は</sup>を負<sup>お</sup>っていたときなど、逃<sup>に</sup>げるのは<sup>は</sup>なんら<sup>は</sup>恥<sup>は</sup>ではありません。戦<sup>せん りゃく てき こ う たい</sup>略<sup>い の ち</sup>的<sup>だ</sup>後退<sup>だ っ し ゅ つ</sup>（命<sup>いのち</sup>からがらの<sup>だ</sup>脱出<sup>だ</sup>）によっ<sup>て</sup>て、戦<sup>せん とう</sup>闘<sup>き ず</sup>での傷<sup>き ず</sup>の手当<sup>あ</sup>をし、新<sup>あら</sup>たな敵<sup>て き</sup>にも<sup>て</sup>っと<sup>き</sup>いい<sup>じ ょ う たい</sup>状態<sup>じ</sup>で向<sup>む</sup>かうべきなのは<sup>あ</sup>当然<sup>あ</sup>です。気<sup>き</sup>をつけないとい<sup>い</sup>けないのは、<sup>ふ か</sup>深<sup>し め</sup>く<sup>し め</sup>潜<sup>い</sup>れば<sup>い</sup>潜<sup>い</sup>るほど、一<sup>い</sup>行<sup>い</sup>の<sup>い</sup>存在<sup>い</sup>が<sup>い</sup>モンスター<sup>い</sup>の<sup>い</sup>注意<sup>い</sup>を<sup>い</sup>ひ<sup>い</sup>き<sup>い</sup>つけ<sup>い</sup>は<sup>い</sup>じ<sup>い</sup>める<sup>い</sup>こと<sup>い</sup>です。逃<sup>に</sup>げ<sup>に</sup>回<sup>ま</sup>って<sup>お</sup>遅<sup>お</sup>れる<sup>お</sup>こと<sup>お</sup>は、敵<sup>て</sup>に<sup>て</sup>優<sup>ゆう</sup>位<sup>い</sup>を<sup>き ず</sup>築<sup>き ず</sup>かせ<sup>き ず</sup>ま<sup>き ず</sup>す。も<sup>き ず</sup>ち<sup>き ず</sup>ろ<sup>き ず</sup>ん、ひ<sup>き ず</sup>ど<sup>き ず</sup>い<sup>き ず</sup>傷<sup>き ず</sup>で<sup>き ず</sup>戦<sup>せん とう</sup>闘<sup>き ず</sup>を<sup>き ず</sup>は<sup>き ず</sup>じ<sup>き ず</sup>める<sup>き ず</sup>こと<sup>き ず</sup>は、他<sup>ほ か</sup>に<sup>ほ う ほう</sup>方<sup>ほ う ほう</sup>法<sup>ほ う ほう</sup>の<sup>ほ か</sup>な<sup>ほ か</sup>い<sup>ほ か</sup>か<sup>ほ か</sup>ぎ<sup>ほ か</sup>り、賢<sup>かし こ</sup>い<sup>かし こ</sup>と<sup>かし こ</sup>は<sup>かし こ</sup>い<sup>かし こ</sup>え<sup>かし こ</sup>ま<sup>かし こ</sup>せん。何<sup>なん ど</sup>度<sup>ど</sup>も<sup>なん ど</sup>モ<sup>なん ど</sup>ン<sup>なん ど</sup>ス<sup>なん ど</sup>ター<sup>なん ど</sup>と<sup>なん ど</sup>戦<sup>せん とう</sup>わ<sup>せん とう</sup>ね<sup>せん とう</sup>ば<sup>せん とう</sup>な<sup>せん とう</sup>り<sup>せん とう</sup>ま<sup>せん とう</sup>せん<sup>せん とう</sup>が、真<sup>しん</sup>の<sup>しん</sup>目<sup>しん</sup>的<sup>しん</sup>は<sup>しん</sup>古<sup>こ</sup>の<sup>こ</sup>神<sup>しん</sup>一<sup>い</sup>ク<sup>い</sup>リ<sup>い</sup>ン<sup>い</sup>の<sup>い</sup>真<sup>しん</sup>の<sup>しん</sup>神<sup>しん</sup>一<sup>い</sup>へ<sup>い</sup>の<sup>い</sup>尊<sup>そん</sup>敬<sup>けい</sup>を<sup>そん けい</sup>取<sup>と</sup>り<sup>と</sup>戻<sup>も</sup>す<sup>も</sup>く<sup>も</sup>ミ<sup>も</sup>シ<sup>も</sup>ヤ<sup>も</sup>カ<sup>も</sup>ル<sup>も</sup>の<sup>も</sup>円<sup>えん</sup>盤<sup>ばん</sup>〉で<sup>えん ばん</sup>あ<sup>えん ばん</sup>る<sup>えん ばん</sup>こ<sup>えん ばん</sup>と<sup>えん ばん</sup>を<sup>えん ばん</sup>忘<sup>わす</sup>れ<sup>わす</sup>な<sup>わす</sup>い<sup>わす</sup>よう<sup>わす</sup>に。成<sup>せい</sup>功<sup>こう</sup>す<sup>せい こう</sup>る<sup>せい こう</sup>ま<sup>せい こう</sup>で<sup>せい こう</sup>に<sup>せい こう</sup>何<sup>なん ど</sup>度<sup>ど</sup>も<sup>なん ど</sup>失<sup>し</sup>敗<sup>ぱい</sup>が<sup>し ぱい</sup>あ<sup>し ぱい</sup>る<sup>し ぱい</sup>で<sup>し ぱい</sup>し<sup>し ぱい</sup>ょう<sup>し ぱい</sup>が、こ<sup>ほう けん</sup>の<sup>ほう けん</sup>冒<sup>まう</sup>険<sup>けん</sup>は<sup>まう けん</sup>く<sup>まう けん</sup>り<sup>まう けん</sup>か<sup>まう けん</sup>え<sup>まう けん</sup>す<sup>まう けん</sup>価<sup>か</sup>値<sup>ち</sup>が<sup>か ち</sup>あ<sup>か ち</sup>り<sup>か ち</sup>ま<sup>か ち</sup>す。成<sup>せい</sup>功<sup>こう</sup>へ



の道は一つではありませんし、ゲームはそのたびにちがったものになるはずです。もちろん、いったんセーブした場合、再開してもこれまで探索したところは変わりません。

## Ⅶ 遺物 アイテム類

〈大変動〉が起こったとき、都市の住民はパニックに襲われて逃げだしました。われ先に逃げたため、いろいろなものが廃虚には残されています。続く何世紀かに、目につくものは略奪されましたが、まだ多くが略奪者や廃虚に後に住むようになった者の目を逃れて、そこかしこに、置かれ、落ちています。もちろん、こうしたマジック・アイテム類を見つけたすのは〈魔法感知〉のような呪文を使えば可能ですが、こうした魔法もエネルギーを消費するので、無駄使いしないように注意することが必要です。それに、〈魔法感知〉の呪文は、魔法を感知するモンスターをひきつけることもお忘れなく。また、アイテム探しに時間をかけると、会いたくないようなモンスターが出てくるおそれもあります。バランスを考えて行うことです。

**スクロール(巻物)**：これには前もって準備された呪文が載っており、レイストリンはいつでもかけることができます。スクロールを拾うのは誰でもできますが、使えるのはレイストリンだけです。“使う”を選んで、サブメニュー画面から必要なスクロールを選んでください。そうすれば、射撃戦闘でレイストリンが最初に使うのはその呪文になります。

**ソード(剣)**：キャラクターは廃虚で拾ったソードを使うこ

とはできませんが、経験点を得られるので、ゲームの終わりの状態を良くする助けにはなります。得た武器はキャラクターにとってはなじみがなく、通常のダメージ・ボーナスなどが得られないことからこのようになっています。

**他の武器・弾**：キャラクターが拾って使える武器は、矢とスリングに使う弾の入った小袋だけです。射撃戦闘ではこれらを大量に使うので、見つけたら拾っておくべきでしょう。できれば射撃戦闘では、連統射撃よりも単発で使ったほうが弾の消費面で効率的です。弾は鉛でできていて、熟練したスリングの射手が使うと、そこそこのダメージを与えます。弓や短剣といったアイテムも落ちていますが、これらの扱いはソードといっしょです。

**ポーション(飲み薬)**：廃虚ではさまざまなポーションが見つかりますが、おたいいは魔法で隠されています。〈大変動〉のさい、多くの人には隠し場所からこれらを取り出して逃げる時間はありませんでした。同じものは少なく、いろんな助けになります。ポーションの効き目を知るには飲んでみるしかありません。色はさまざまですが、同じタイプは同じ色です。試してみても、効果がわかったら、同じ色のものは今後同じ効果があると考えべきです。

ポーションを取ることは誰でもできますが、それを使いいたいキャラクターは“渡す”でもらい受けなければなりません。そして、“使う”を選んで、サブメニュー画面でポーションを指定してください。ポーションは飲んだキャラクターに効果を及ぼします。何の変化もなかったら、ポーションがそのキャラクターに合わなかったか、効かない場所

にいたと考えます。

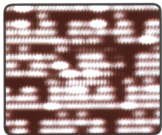
ヒーリング・ポーションは傷を癒してくれます。ポーションによって、強さが異なり、効果も違います。受けたダメージを回復するもので、もともとのヒット・ポイントをこえてまで回復はしません。だれにでも飲めます。

ストレンクス／インバルネラビリティ・ポーションには効果時間がある(ものによって異なる)、タニス、リヴァーウィンド、キャラモン、スターム、フリントにしか効きません。危険な状態にあるときには、非常に役にたつポーションです。

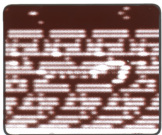
ストレンクス・ポーションはキャラクターが敵に打撃を与えたとき、その威力を増してくれます。余分のダメージはポーションごとに異なっています。

インバルネラビリティ・ポーションは魔法ではない攻撃に対して、無傷の抵抗力をつけます。また、魔法の攻撃を当たりにくくしたり、当たってもダメージを弱めたりします。ポーションとして最低限効く時間はストレンクス・ポーションと同じですが、だいたいにおいて、効果時間が長いものが多いようです。

あなたが幸運なら、短い時間、もしくは、こちらが攻撃するまでモンスターを支配下におくポーションも見つかります。残念なことに、このポーションは飲んでみても、該当するモンスターが現れるまで、その効果がわかりません。しかし、いったんこのポーションの効き目がわかったら、あなたはそのモンスターのところに無防備のまま歩いていて、先に打撃を与えることができるのです。



**リング(指輪)**：どのキャラクターにも使えるマジック・リングがいくつかでできます。“使う”を選んで、サブメニュー画面でリングを指定して下さい。そうすれば、リングを着けたことになり、だれかに渡すか、捨てるか、キャラクターが死なないかぎり、効果を発揮します。いろいろな効果がありますが、好まれるのはモンスターの攻撃が当たりにくくなるものでしょう。いくつかは他よりも効果が強く、一度着ければずっと効果は続きます。ただし、“取る”だけではだめで“使う”を選ばないと、小袋やポケットに入れて持ち歩いているのと同じこととなります。



**ワンド(短い杖)**：レイストリンにしか使えません。ワンドは攻撃の呪文をとばす装置です。それぞれには固有のチャージ数があり、使いきると壊れてちりになります。幸運にもこれを見つけたなら、レイストリンの持ち物にして、“使う”を選んでサブメニュー画面で指定してください。そうすると、射撃戦闘でチャージ数を使いきるか、別の選択をするまで効果を発揮します。



**その他**：他にも宝石をはじめとする宝やいろいろなアイテムがありますが、これらは無防備に置いてあるわけではありません。モンスターが監視しているか、それらを探そうとする行為が他のモンスター

一をひきつけたりします。また、罠<sup>わな</sup>もありますーいくつかのアイテムや場所<sup>ばしょ</sup>には罠<sup>わな</sup>が仕掛け<sup>しかけ</sup>てあって、それが発動<sup>はつどう</sup>することもあります。罠<sup>わな</sup>の雰囲気<sup>ふんいき</sup>ーあまりにも明白<sup>めいはく</sup>であったり、魅力的な財宝<sup>みりょくてきざいほう</sup>を感じ<sup>かん</sup>とってください。遠くからでも発動<sup>はつどう</sup>するものもあれば、一部のキャラクター（や魔法<sup>まほう</sup>）によって発見<sup>はっけん</sup>されるものもあります。「ヒーロー・オブ・ランス」の世界を経験<sup>せかいけいけん</sup>することによって、これらいろいろなことがわかります。

文字<sup>もじ</sup>どおり、幸運<sup>こううん</sup>を……。

## MEMO

[illegible]

# MEMO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# AD&D®ワールド<sup>いまここに</sup>集合!!



ゲーム  
ブック

小 説

アート



ドラゴン 剣と魔法と竜が住む異界の館へようこそ!  
い か い やかた

## ドラゴンノベルズ(文庫判)

ファンタジーRPG小説

- ドラゴンランス戦記(全6巻)
- ドラゴンランス伝説(全6巻)
- ドラゴンランス英雄伝(全6巻)

フォーゴトンレルムシリーズ

- ムーンシェイ・サーガ(全6巻)
- プール・オブ・レイディアンズ  
——廃墟の王——
- アイスウインド・サーガ(全6巻)

11月下旬より堂々開始!!

## アート集(A4変型)

- D&D®ファンタジー・アート
- ドラゴンランス・ファインアート

## 単行本・愛蔵版(A5判)

ドラゴンランス戦記  
I. II. III



## カセットブック

- ドラゴンランス戦記①  
——廃都の黒竜——

いよいよ豪華キャストで

10月(下旬)スタート!

隔月刊予定

## AD&D®ゲームブック



君はもう  
冒険の旅に出たか!

ロールプレイングはここから始まった。

**DUNGEONS & DRAGONS**  
総てのRPGの  
原形D&D®!



①ベーシックルール  
1~3レベル

②エキスパートルール  
4~14レベル

③コンパニオンルール  
15~24レベル

●マスタールール  
25レベル以上



ベーシック  
ルールセット

¥4,800  
(税別)

(ダイスセット付)

ベーシックからスタートし、  
君のレベルに合わせてステップアップ。  
そして究極のAD&D®へ!

D&D®公認ファンクラブDFC(ドラゴンファンクラブ)、  
月刊誌オフィシャルD&D®マガジンなどフォローも完璧!

 **TSR, Inc.**  
Products Of Your Imagination™  
DUNGEONS & DRAGONS, D&D ADVANCED DUNGEONS DRAGONS,  
AD&D the TSR logo, and PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION  
are trademarks owned by TSR Inc.

発売元

株式会社 新 和

〒111 東京都台東区柳橋 2-15-5 第二真市ビル  
Phone/03(3861)8981

●お求めはホビーショップ、玩具店または書店(地方小出版ルート)にてお買  
い求めください。

D&D®, AD&D® ファンタジーカタログで希望の方は封書に381円同封の上、  
当社宛にお送りください。

ファミコン コンピュータ ファミコン は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Game developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.  
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

©1988, 1991 TSR, Inc. All Rights Reserved ©1988, 1991 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.

Presented by PONY CANYON Inc.  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.,  
Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.  
[アドバンスド ダンジョンズ アンド ドラゴンズ AD&D ドラゴンランス、およびTSRロゴはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾のもとで使用しています]